

ХАЈДЕ ДА РАЗГОВАРАМО

Славица
Јовановић



Славица Јовановић

ХАЈДЕ ДА РАЗГОВАРАМО

Игре и активности
за развој говора и комуникативних способности
деце предшколског узраста



САДРЖАЈ

УВОДНЕ НАПОМЕНЕ	3
ИГРЕ	6
Игре за међусобно упознавање, стварање другарске и сарадничке атмосфере; игре препознавања осећања и развијања емпатије	7
Игре оријентације	13
Игре опажања	21
Путевима маште	33
На глас и слово	38
Сликовно читање	49
Игре за развијање графомоторике	52
АКТИВНОСТИ	55
Причам ти причу	55
<i>Душан Радовић: Прича о малом прсту</i>	<i>56</i>
<i>Драган Лукић: Ко станује у лопти</i>	<i>60</i>
<i>Александар Поповић: Каква је била беба Весна кад је била много мала</i>	<i>62</i>
<i>Народна песма: Ја сам чудо видео</i>	<i>65</i>
<i>Тома Славковић: Зећ и вук</i>	<i>68</i>
<i>Јован Јовановић Змај: Жаба чита новине</i>	<i>72</i>
На слово... На слово...	74
<i>На глас и слово П</i>	<i>75</i>
<i>На глас и слово И</i>	<i>81</i>
<i>На глас и слово Ш</i>	<i>84</i>
<i>На глас и слово Ц</i>	<i>86</i>
<i>На глас и слово Н</i>	<i>90</i>
<i>На глас и слово Д</i>	<i>94</i>
ЛИТЕРАТУРА	97

УВОДНЕ НАПОМЕНЕ

Приручник *Хајде да разговарамо* превасходно је намењен студентима високих школа струковних студија за васпитаче. Усмерен је на практичну примену теоретског знања, на увођење студената у активности развоја говора деце предшколског узраста, мада може бити инспиративан и за васпитаче у предшколским установама.

Игре и активности које су у њему приказане доприносе, примарно, развоју дечјих комуникативних способности, у складу са захтевима *Програма предшколског васпитања и образовања*. У њима се развијају и негују слушање и говорење, богати речник, негује способност препричавања, причања, описивања, практикују и остварују разноврсне комуникативне функције језика (обавештајна, експресивна, хеуристичка, имагинативна, перформативна...). Упркос томе што је деци предшколског узраста монолошки говор веома тежак, васпитач треба да их подстиче и на једноставно причање и описивање, као и на поштовање правила доброг говора – јасности, течности и сврсисходности, као и на говорење у одговарајућем темпу и са паузама. Говорни догађај карактеришу и уобичајена правила понашања, као што је, на пример, гледање саговорника у очи. Васпитач у вербалној комуникацији са децом негује и поштовање језичких стандарда, наравно, у игралачким формама, коришћењем лутака и лутка-сцене, и других дидактичко-игровних средстава.

Активности и игре које следе, у тесној су вези са дечјим доживљајем света, у њима се полази, најчешће, од непосредног и свакодневног окружења, сазнавању и откривању се приступа спонтано и ненаметљиво. Учење се темељи на активним методама - посматрању, повезивању, поређењу, експериментисању, манипулисању, конструисању, игри улога. Било да се активности темеље на индивидуалном или на социјалном и сарадничком учењу, оне подразумевају максимално дечје ангажовање и мотивисаност, а васпитача као партнера у

заједничкој игри и сазнавању. Наведени концепт огледа се у свим играма и активностима било да су оне биране из корпуса већ познатих игара, или су конципиране за ову прилику. Сматрамо да се њима остварује и изузетно важан педагошки циљ - развијање дивергентног мишљења и креативног понашања. Подстицање креативности треба да буде изражено у раду васпитача са свом децом, јер сва деца поседују креативни потенцијал у различитим доменима, не само она која су препозната као даровита.

У играма и активностима на припреми деце за почетно читање и писање од изузетног је значаја развијање дечјих опажајних и сазнајних могућности, као и мисаоних процеса, чему је у нашим примерима поклоњена пуна пажња. Пуна пажња је поклоњена и развијању способности слушања, слушног разликовања дужине речи, слогова, гласова. У припреми за читање развијају се и претчиталачке способности визуелног разликовања речи и слова, испробавају се и вежбају могућности "сликовног" читања знакова и пиктограма, једноставних табела.

У оквиру припрема за писање, појединим играма се систематично развија оријентација на листу и графомоторика. Све графомоторичке вежбе (цртање правих и кривих линија и сл.) полазе од покретних игара у простору - покрета тела, њихања, љуљања, плеса, обликовања различитих материјала, од испричане приче, доживљаја. Правог писања је мало, и, нарочито, на дечју иницијативу, оно је комбиновано са цртањем (преписивање, записивање речи у облику графичког скелета - самогласничког и сугласничког, цртање ребуса).

И вежбе у припреми за читање и писање су игралачке, у основи дијалогске: дете се, и током њих, учи да саслуша саговорника, да поставља питања, даје одговоре, да започиње и наставља комуникацију, да поздравља на одговарајући начин, изражава молбу, заповест, упозорење, позив, честитку, да савлада "перту" и "перси" правила.

За индивидуални и групни рад, приликом ових вежбања, потребно је обезбедити у радној соби два центрића (кутића) - читалачки центрић, снабдевен сликовницама, дечјим књигама и листовима, лексиконима и енциклопедијама, и центрић за писање, богат папирима различитог формата, разноврсним средствима за писање и цртање, печатима,

шаблонима, маказама, лепком. У њима ће се деца, по жељи, и спонтано бавити "читањем" и "писањем" порука и позива друговима и васпитачу.

Игре су намењене различитим узрастима предшколског детета, мада се неке од њих, са незнатним изменама, поједностављивањем или "компликовањем", могу користити у раду са свим узрастима. Велики број игара и активности, које су овде приказане, намењене су деци најстаријег предшколског узраста, с обзиром на то што је "припремни" разред постао део обавезног основношколског образовања за сву децу у Републици Србији и што је највећи број предшколске деце њиме обухваћен.

Иако су понуђене игре и активности у складу са одговарајућим дечјим узрастом и развојним ступњем, сваки васпитач треба да препозна специфичне потребе и могућности деце у својој групи, и коначно обликује или модификује понуђена сценарија.

ИГРЕ

Игре у овом приручнику нису разврстане према циљевима и задацима који се остварују само у непосредном раду на развоју говора и комуникативних способности деце, јер се говор подстиче и култивише у свим играма и активностима које се одвијају у предшколској установи. Стога дата класификација није ни потпуна, ни свеобухватна, али може бити веома функционална и корисна за васпитача који подржава мултидисциплинаран приступ у раду са децом, који негује различитост, подстиче дивергентно мишљење и креативно понашање деце. За бројне игре карактеристична је неприметност васпитача, оличена у одсуству питања и налога за које се тражи један одговор и једно решење.

Класификација игара је флексибилна и условна, не треба је схватити круто, и из једноставног разлога што свака игра не развија само једну способност и што су могућности сваке игре вишеструке. Као илустрација реченог, може послужити прва игра *Столица са моје десне стране је празна*. Она је сврстана у игре за упознавање, стварање другарске и сарадничке атмосфере, што је предуслов за добру комуникацију, али се њоме, очигледно, развија и оријентација у простору, као што се негује љубазност у комуникацији и овладава учтивим фразама. Игра *Чија је сенка*, такође, изванредна је вежба опажања, као што је то и игра *Чији глас чујем*. Жељени циљ васпитач може постићи наглашавањем једног од могућих циљева сваке игре.

ИГРЕ ЗА МЕЋУСОБНО УПОЗНАВАЊЕ, СТВАРАЊЕ ДРУГАРСКЕ И САРАДНИЧКЕ АТМОСФЕРЕ; ИГРЕ ПРЕПОЗНАВАЊА ОСЕЋАЊА И РАЗВИЈАЊА ЕМПАТИЈЕ

Опажање и препознавање сопствених и туђих осећања и расположења у различитим ситуацијама омогућава дечји складан емоционални и социјални развој, али и развој говора и комуникативних способности.

Уочавање и прихватање различитости, способност емпатије (саосећања, уживљавања у положај другог, способност заузимања перспективе другог) развија се до краја детињства - социјална когниција. До треће године дете је егоцентрично; од треће до шесте године преовлађује фаза недоследне перспективе (дете мисли да сви осећају исто што и оно, иако већ зна да остали мисле и осећају другачије од њега); од пете до девете године дете разуме различите перспективе и мишљења људи и да је та различитост последица различитих информација (социјално-информацијска перспектива); од седме до дванаесте године дете се потпуно може ставити у позицију другог и из те позиције може посматрати сопствено мишљење и осећање (саморефлексивна перспектива).

Столица са моје десне стране је празна

Деца седе на столицама постављеним у круг. Васпитач је са њима, а столица са његове десне стране је празна.

Васпитач започиње игру: *Столица са моје десне стране је празна. Желим да на њу седне Иван Јовановић (један дечак из групе). Молим те, Иване, дођи и седи крај мене. Хвала, седи!*

Дете, које после тога има празну столицу са своје десне стране, позива некога из круга да седне до њега, користећи, такође, учтиве речи.

* Исти сценарио може се применити и за игру *Столица са моје леве стране је празна.*

Седи преко пута

Деца седе на поду у два реда, окренута једна према другој. Потребно је да их буде непаран број. Уколико то није случај, игри се прикључује и васпитач, који каже: *Преко пута мене је празно место. Позивам Миру да дође и седне на њега скачући на једној нози (ходајући на прстима, пузећи, скакућући као зец, као жаба, летећи као лептир и сл.)*. Дете које је остало без пара наставља. Игра траје док сва деца не измењају места.

Поздрав путује без речи

Деца и васпитач седе у кругу. Сви, по договору, држе руке на коленима, тако да је лева шака окренута нагоре, а десна надоле. Поздрав путује од васпитача према његовом првом суседу са десне стране и даље, редом. Васпитач десном руком хвата леву руку детета до себе и погледа га у очи. Дете узвраћа поглед, а затим, држећи и даље своју руку у васпитачевој, окреће се другу (другарици) до себе, погледа га у очи и десном руком хвата његову леву руку. Следеће дете наставља поздрављање на исти начин, све до последњег детета и васпитача. На крају игре, сви су повезани, сви се држе за руке

Игра се, природно, може наставити певањем познате песме, њихањем на десну и леву страну и сл.

Оваквим повезивањем могу започети бројне активности које захтевају сарадњу и сарадничку атмосферу. На тај начин, игра може постати додатна мотивација за постизање заједничког успеха, за остваривање заједничких циљева.

Већ увежбана, игра се, уз креативне измене (и допуне), може, као ритуал, користити приликом прославе (честитања) рођендана. Том приликом, дете - слављеник седи са васпитачеве леве стране, а поздрав (честитка) не мора путовати без речи - васпитач и свако дете ће га језички уобличити на свој начин, као честитку, жељу, позив на игру (*Срећан ти рођендан; Желим да за рођендан добијеш оно што највише волиш; Желим ти да научиш да возиш ролере, бицикл...*).

Мењамо места

Деца и васпитач седе у кругу. Васпитач започиње, а деца (редом) настављају игру давањем налога: *Желим да брзо замене места Маја и Игор*. Именована деца мењају места. Игра траје док сва деца не промене места на којима су првобитно седела, или док деца уживају у њој.

Ти си... ти си...

Деца и васпитач седе у кругу. Васпитач (или дете) започиње игру. Најпре се представља (каже своје име и презиме), а затим свога суседа дотакне по рамену: *Ти си Душко Дугоушко (Сунђер Боб Коцкалоне, Црвенкапа, Незахвални Миш, Крокодокодил, Аладин, Снежана....)*. Дете коме се васпитач обратио каже: *Не ја нисам Душко Дугоушко (Сунђер Боб....), ја сам Марко Ивић*, и обраћа се следећем детету у кругу: *Ти си Душко Дугоушко...* и тако редом представљају се сви до васпитача, који сад држи (одговарајућу) лутку и говори у њено име: *Да, ја сам Душко Дугоушко*.

Игра може бити мотивација за радионицу која ће се бавити развијањем дечјег самопоуздања, свести о самом себи, својим способностима и жељама, али и за причу (сценску игру) о зецу, Црвенкапи, Снежани и седам патуљака и сл. (у зависности која је лутка изабрана током представљања).

Ја сам

Деца и васпитач седе у кругу. Васпитач у руци држи лутку (то може бити зец, паче, миш; најбоље животиња која је заједнички изабрана као маскота групе) и каже: *Зека жели да упозна сваког од вас, зато, када га свако од вас узме у руке, нека каже своје име и презиме, надимак и нешто важно о себи (има ли брата или сестру, ко га доводи у вртић, како се осећа у вртићу, чега се најрадије игра...)*.

Васпитач даје лутку детету до себе, оно се представља, а затим лутку даје следећем детету.

Мој друг

Ово је варијанта претходне игре.

Васпитач позива децу да омиљеном лутку представе свог најбољег друга у вртићу, да кажу његово име и презиме, надимак, да кажу нешто о њему (шта воли, чега се најрадије игра, у чему је најбољи...).

На исти начин, игра се може повремено понављати са циљем јачања односа у групи, с тим што уместо о најбољем другу свако дете говори о другу који том приликом случајно седи до њега (на пример, после игре *Мењамо места*).

Колико се познајемо

*** *Чија је сенка***

Позориште сенки: половина деце су "гледаоци", а друга половина су "глумци". Један по један глумац улази у простор између разапетог белог платна и јаког извора светлости, прође, направи неки покрет или одигра нешто. Гледаоци погађају чија је сенка. Уколико погоде, глумац се придружује гледаоцима, а један од гледалаца одлази међу глумце. Игра траје док сва деца не прођу позориштем сенки.

*** *Чија је рука***

Група деце је иза завесе, а друга испред ње. Једно по једно дете иза завесе пружа руку кроз отвор. Деца испред завесе имају задатак да погоде чија је рука. Ко то успешно уради, придружује се деци иза завесе, а његово место заузима "разоткривено" дете.

*** *Ко је то рекао***

Деца седе у полукругу. Наспрам њих је једно дете окренуто леђима. Неко од деце из полукруга треба да каже договорену реч, а дете окренуто леђима да погоди ко је то рекао. Ако успешно изврши задатак, улоге се замењују и игра се наставља даље - док се сва деца не изређају.

*** Слепи миш**

Сва деца стоје у кругу, а једно дете у средини је слепи миш. Њему васпитач веже очи и мало га заврти. Када слепи миш дотакне неко дете, пипањем треба да погоди ко је. Сад тај постаје слепи миш. Уколико не погоди, покушава поново са другим дететом. Дете које „разоткрије“ постаје слепи миш. Игра се наставља док има интересовања.

*** Ко је то**

Деца и васпитач седе у кругу. Васпитач описује једно дете из групе (спољашњи изглед, особине, поступке), а деца погађају о коме је реч. Када погоде, игру настављају друга деца.

*** Скривена личност**

Деца седе у полукругу. Васпитач замисли једно од деце, а деца треба да погоде које дете је васпитач замислио. Она постављају питања у вези са изгледом, особинама, понашањем, расположењем скривене личности, док не открију о коме је реч. Васпитач одговара само са ДА и НЕ, што условљава специфичну формулацију дечјих питања. Васпитач још на почетку игре усмерава децу да не погађају насумице и да пажљиво прате и повезују постављена питања и одговоре.

Васпитача на његовом месту и у његовој улози замењује дете које је открило скривену личност и игра се наставља.

Како се ко осећа

Деца и васпитач седе у кругу. Деца посматрају друга до себе, опажају израз лица, описују га и образлажу (*Весео је зато што се смеје; Тужан је зато што гледа овако; Љут је што му Дејан не да аутић*).

Како се осећам

Деца седе у кругу. Васпитач понуди деци маске са различитим изразом емоционалних стања. Једно по једно дете улази у круг, бира маску, ставља је на лице и уживљава се у стање које маска представља - приказује га речима и покретима.

Волим - не волим

Деца седе у кругу. Од једног до другог детета путује лоптица од сунђера са два "лица" - Веселјом и Љутком. Бирајући одговарајуће лице, деца говоре о томе шта воле, а шта не воле, шта их радује и весели у вртићу, а шта их љути, шта би их обрадовало да се приреди у вртићу и сл.

Изражавам осећања

Деца седе у кругу. Једно по једно дете улази у круг и кроз покрет, гест, израз лица, говор - изражава одређено осећање. Деца сама бирају осећање које ће изразити, а у томе их може подстаћи и васпитач (Како се осећаш: када ти друг узме играчку којом баш тада желиш да се играш; када добијеш на поклон оно што одавно желиш; када те боли зуб, стомак; када те изгрди мама; када разбијеш или поквариш нешто; кад нико неће да се игра са тобом; кад сањаш страشان сан; кад ти брат поједе чоколаду; кад прослављмо твој рођендан у вртићу; кад се сви играју твоје омиљене игре...).

Зашто – зато

Деца и васпитач седе у кругу. Васпитач директно или преко лутке организује разговор о дечјим осећањима и понашању: Зашто се деца смеју? Зашто деца плачу? Зашто је деци досадно? Чег се деца плаше? Зашто? Зашто се деца љуте? Зашто деца чачкају нос? Зашто деца понекад не слушају? Зашто деца понекад ћуте? Зашто деца галаме?...

Разговор се завршава извесним уопштавањима у којима учествују и васпитач и деца, предлозима за решавање појединих проблема који изазивају непријатна осећања или, пак, сценским представљањем ситуација из разговора на лутка-сцени.

Разрешавање спорова

Деца седе у кругу. Води се дискусија на тему разрешавања спорова. Васпитач усмерава децу да пажљиво слушају друге у разговору, инструише их да се другачијем мишљењу могу супротставити, али и да своје мишљење треба да образложе и сл. Као подстицај за дискусију, васпитач може узети скорашњу конфликтну ситуацију у групи или припремити неколико лутка-игара или слика које приказују конфликтне ситуације (другови се препиру око играчке којом истовремено желе да се играју; једно дете је оборило друго у игри и оно

се повредило; деца не желе да приме млађег друга у игру...). Деца коментаришу ситуације, утврђују могуће узроке, дају решења за превазилажење сукоба. Предлажу речи које помажу (извини, жао ми је, опрости, нисам хтео намерно, извини, нисам знао...).

На крају, деца неке од разматраних ситуација представљају у игри улога (са различитим током и различитим завршетком).

ИГРЕ ОРИЈЕНТАЦИЈЕ

Ове игре су на почетку вежбе оријентације у простору (и времену) и зато обично започињу покретним играма које то подржавају, а касније оне постају све више вежбе за оријентацију на листу папира, неопходну у припреми за почетно писање. Оне су вежбе за језичко изражавање просторних и временских односа, али су, често, и вежбе пажње и концентрације, вежбе регулативне функције говора, вежбе слушања другог, што су све услови за успешну комуникацију.

Лети, лети

Деца седе за столовима и испруженим кажипрстима ударају по рубу стола. Васпитач непрестано понавља *Лети, лети*, па изненада именује биће или предмет који може летети или не. Када каже, нпр. лапта, балон, авион, сви играчи треба да дигну руке са стола, а када каже зец, храст, клупа, треба да задрже руке на столу.

Васпитач "без правила" ређа оно што лети и не лети, а може отежати игру тако што ће и сам подизати руке, дакако, понекад погрешно. Ко се збуни, испада из игре.

Дан - ноћ

Деца стоје у полукругу, а васпитач наспрам њих. Кад васпитач каже дан, деца треба да стоје (устану), кад каже ноћ, да чучну.

Васпитач изговара речи дан и ноћ у различитом распореду, исту реч изговара два или више пута заредом. Ко се збуни, испада из игре.

Горе - доле

Деца стоје у полукругу. Васпитач поставља питања: *Где је глава (горе), Где су ноге (доле)?*

Деца, на васпитачев налог, сагну главу до пода. *Где је глава (доле), Где су ноге (доле)?*

Деца легну на под. *Где је глава (доле), Где су ноге (доле)?*

Деца подигну ноге увис. *Где је глава (доле), Где су ноге (горе)?*

*Деца устају, у паровима се окрећу једно према другом, уочавају шта је на глави горе (коса, чело), у средини (нос, образи), доле (уста, брада).

**Деца устају, посматрају ствари у соби. Свако дете треба да именује један предмет који се налази горе и један који се налази доле (плафон је горе, коцке су доле...).

*** Игра се завршава тако што се деца поделе у групе (по четворо), које имају задатак да направе од својих тела скулптуру. На пример: Двоја леђа доле (на поду), три ноге доле, две руке доле, три главе доле, све остало горе или сл.



Прављење скулптуре

Како ће лопта путовати

Деца седе у два низа, једна наспрам друге. Сваки пар има једну лопту. Када васпитач каже горе, деца једна другој додају лопту; када каже доле, лопту котрљају по поду.

*Вежба се може наставити именовањем светла на семафору - горе црвено, доле зелено, у средини жуто. Такође, свако дете може добити задатак да направи стуб за заједничку кућицу од коцкица, тако што ће се доле налазити жута коцка, горе црвена, а у средини бела.

**Вежба на листу (деца седе за столом): Лопту нацртај горе, мацу нацртај доле, у средини своју омиљену играчку. Деца, по налозима васпитача могу на листу отискивати или лепити одређене сличице (Плаву коцку залепи на средину листа, зелену горе лево, црвену доле десно...).

Вруће - хладно

Једно дете жмури (или напусти радну собу), а друго, за то време сакрије неку играчку. Дете које је жмурило тражи играчку, а остала деца му помажу да је нађе речима вруће (када је близу места где је играчка сакривена) и хладно (када је далеко од сакривене играчке). Старији узраст може користити и нијансиране речи: млако, топло, врело, смрзло, ледено.

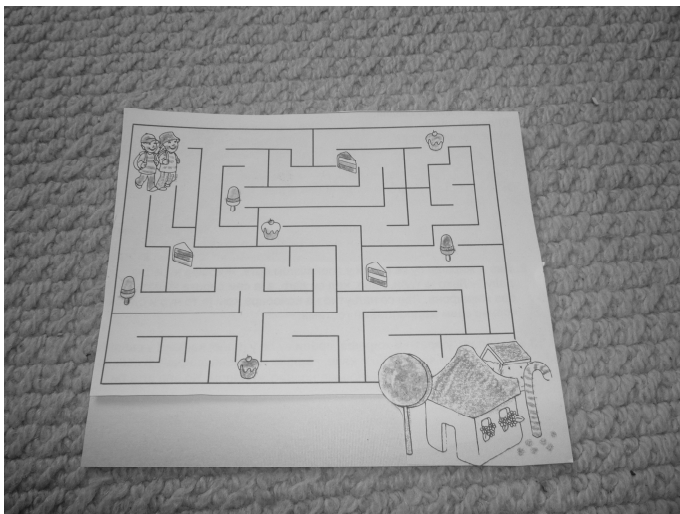
Лавиринт

Лавиринт може бити направљен од чуњева или дечјих тела. Захтевност лавиринта се може прилагодити сваком детету, а посебан захтев може бити да се лавиринт прође везаних очију(дете се по налозима васпитача креће право, лево, десно, напред, назад). На циљу, свако дете може сачекати додатни задатак - да реши загонетку, открије тајанствени предмет и сл.

*Лавиринт на листу: Деца индивидуално могу проналазити или помоћи неком другом да пронађе пут до жељеног предмета (псу до

шницле, мишу до сира, зецу до шаргарепе). Деца прво прстом прелазе дати пут, а затим повлачењем линије тај пут означавају.

У зависности од понуђеног лавиринта за решавање, стицање до циља може бити вежба у цртању кривих или изломљених линија (Помози пчели да нађе пут до свог омиљеног цвета; Помози залуталом возачу да стигне до куће).



Помози друговима да стигну до Земље слаткиша

Лево - десно

Пре игре могуће је провежбати оријентацију лево - десно: *Дигни леву (десну) руку; Ухвати се за лево (десно) уво; Скакући на левој (десној) нози...*

Деца седе на столицама постављеним у круг. Једно дете (вођа игре) нема столицу. Оно је у средини и издаје налоге. На налог *лево*, свако дете треба да се премести на суседну леву столицу, на налог *десно*, на столицу десно од њега. Вођа игре брзо мења налоге са намером да збуну и помете играче, како би дошао до празне столице. Дете које остане без столице, нови је вођа игре.

Индивидуални рад: Деца по налогу васпитача цртају на папиру. Нпр. На левој страни папира треба нацртати крушку и јабуку, а на десној парадајз и краставац или сл.

Водоравно (лево - десно)

У експерименту са водом у стакленој (провидној пластичној) посуди (иако суд нагнемо, вода задржава свој раван положај), уочава се појам водоравно.

Заједно са васпитачем, деца у соби опажају и именују шта је водоравно (горња и доња ивица слике, линија између зида и плафона, жице на рачунаљки...).

*На плакату на коме је нацртана кућа, брод на мору, или геометријска слика, деца уочавају водоравне линије. Васпитач показује прстом преко водоравних линија, а деца то исто чине у ваздуху (слева надесно, здесна налево).

**Индивидуални рад на папирима, на којима је нацртано неколико црвено и плаво обојених кружића, одвија се према налозима васпитача: *Од сваког црвеног кружића треба повући водоравну линију надесно, а од плавог кружића треба повући водоравну линију налево.*

Усправно (надоле - нагоре)

Како пада киша (невербална, покретна игра): Деца подижу руке и, спуштајући се полако до чучња, „цртају“ рукама по ваздуху капљице кише. *Како расте трава*: Деца из чучња, подижући руке, полако устају.

*За столом деца на папиру цртају испрекидане линије плавом бојом (пада киша из облака - надоле) и зеленом бојом (расте трава - нагоре).

**На столу деца слажу штапиће одозго надоле и одоздо нагоре.

Водоравно и усправно

На плакату који приказује градску улицу деца уочавају водоравне и усправне линије (излази једно по једно дете). Дете на плакату повлачи руком водоравне (слева надесно и здесна налево) и усправне линије (одозго надоле и одоздо нагоре), а остала деца то чине у ваздуху.

*Индивидуални рад: *Поређај лопте* - Деца добијају папир на коме је нацртана једна висока и уска полица и (или) једна ниска, дугачка полица и већи број лопти различите величине и боје. Могући су диференцирани задаци типа: *Послажи, нацртај (залепи) лопте. Ређај их од навеће до најмање одозго надоле и слева надесно (и обрнуто), поређај по величини само лопте исте боје и сл.*

**Индивидуални рад: *Нацртај зебру да пређеш улицу* - Деца добијају цртеж раскрснице у облику крста. На одређеним местима, по жељи, деца цртају водоравне и усправне линије (зебре).



Цртање зебри

Водоравне и усправне вијугаве линије

Васпитач постави чуњеве и деца, подељена у групе, вијугају око њих (варијанта - игра змије на дворишту).

*Групни рад: Цртање вијугавих и таласастих линија на заједничком папиру већег формата (варијанта - цртање вијугавих линија на песку, на посутом брашну...).

**Индивидуални рад: Цртање вијугавих (таласастих) линија на листу - таласи на мору (водоравне); вода ври, пара се диже (усправне); шарамо цемпер, хаљину, лопту, довршавамо цртање мреже на голу (водоравне и усправне линије)

Све на свом месту

(Језичко изражавање просторних односа)

* Предлози на, у, изнад, испод

После сређивања собе, деца, која седе у полукругу, пажљиво посматрају шта се све у њој налази и где се налази (*Шта је на плафону, на полици, на столу; у кутији, у фиоци; изнад књига, изнад стола; испод слике, испод столице...*). Разговор може имати и овакав ток: *Где су сада играчке? А до малопре су биле?...*

* Предлози из, у, на, поред, испред, иза

Деца посматрају слику (пејзаж) и уочавају просторне односе. На пример, дете каже: *На слици је дрво. Поред дрвета је девојчица. Она тражи дечака који се сакрио иза дрвета. Испред дрвета је клупа на коју ће сести. Птица је излетела из гнезда. Птићи су остали у гнезду...*

Нацртај шта видим

(Варијанта претходне две игре)

Сва деца седе за столовима, а једно дете је испред постоља са сликом коју остали не виде. Дете које посматра слику, описује шта види, а остала деца покушавају то да нацртају. На пример: *На слици је река...*

Поред реке стоји дечак... Он баца каменчиће у воду... Испред дечака је кофица... Иза њега је пас. На другој обали је дрво. Испод дрвета је зека... Изнад дрвета лети птица... Она у кљуноу носи црвића...

На крају, после упоређивања и коментарисања цртежа, деца могу обојити своје цртеже и додати им још неки детаљ по избору.

Пре и после

Вежба уочавања временских односа

У зависности од броја сличица, вежба се може одвијати кроз индивидуалан, групни или фронтални рад.

Деца посматрају парове сличица на којима се нешто догодило пре, а нешто после. Задатак је да сличице поређају у складу са таквим временским редоследом (рођенданска торта - остатак рођенданске торте, разбијена ваза - ваза, јабука, огризак јабуке, девојчица - беба, празан папир, исписан папир, птица - голуждрави птић, ружа - увела ружа...).

На основу неког пара сличица може се замислити и испричати прича.

Пресложи слике

После упознавања неке приче (бајке) и разговора о њој, васпитач на једној од наредних активности може организовати вежбу препричавања. Као помоћ, нарочито у почетним вежбањима, васпитач ће користити слике које прате хронолошки ред приповедања. Каснија препричавања могу се темељити на сликама, које ће дете које препричава само да постави по одређеном редоследу, или ће васпитач понудити погрешан редослед слика, које дете треба да пресложи.

Пресложи слике - испричај причу

За ову вежбу причања по сликама, васпитач узима неки догађај (ситуацију) из дечјег живота и илуструје га у неколико слика. Потребно је да могућност промене у редоследу слика омогућава стварање различите приче.

Свако тражи своју причу

Васпитач прави колаж од деци познатих прича, са задатком да деца повежу ликове са одговарајућим причама.

Мама коза је изашла из куће, кад наиђе Пепељуга плачући. Она упита баку да ли су прасићи саградили своје кућице, а Снежана јој рече:

- *Не знам, али ћу питати Црвенкапу, која управо бере цвеће за седам јарића.*
- *Ловче, ловче – упита мама – зашто си тако тужан?*
- *Како да не будем тужан – одговори бели лептир. Покиснућу, а онда више нећу моћи да летим. Пустите ме жути лало!*
- *Пустићу те иако ти мени не можеш никад помоћи – рече лав и пусти миша.*

Миш, сав срећан, заједно са вуком, одјури у бајку где живе патуљци.

Деца помажу ликовима да пронађу своју причу (добивају сличице са ликовима, које треба да ставе уз одговарајуће илустрације из прича, које се налазе на фланелографу и, притом, именују причу).

ИГРЕ ОПАЖАЊА

Огледало

Игра се игра у паровима. Деца се распореде у две колоне, а затим се окрену тако да стоје једно наспрам другог. Прво дете у пару показује неку радњу (ухвати се за уши, чешка се по коси, намигује, трепће, смеје се, кревेलји, плази језик...), а друго, "огледало", то подражава. После одређеног времена следи измена улога.

Разликујемо боје

Деца једно кратко време посматрају слику (на пример, Марка и Уне који се шетају са мамом). Свако дете затим добија исту необојену

слику и бојице. Васпитач (може и једно дете) даје налоге и деца боје. После сваког упутства, васпитач (дете) причека да сви (већина) заврше бојење: *Марко има смеђу косу... жуту мајицу... плаве панталоне... црвене патике... Уна има плаву косу... у коси црвену машину... Унина хаљина је зелена, а патике су исте боје као и машина... Мамину одећу обојте по сећању.*

По завршеном бојењу, деца за столом упоређују своје радове и откривају евентуалне погрешке. Могуће је водити и овакав разговор: *Које боје су Маркове панталоне? Чије су патике црвене? Шта је све црвено на слици?* и сл.

Простиремо рубље

(Ређање по величини, боји, смеру...)

Игра се може организовати после активности у којој су деца причала о себи кад су била сасвим мала. За ту прилику она су донела неке сачуване одевне предмете (чарапе, портиклицу, бенкицу, мајицу, пелену), које васпитач ставља у корпу.

На средини затегнутог конопца за веш, васпитач качи један комад одеће, а, већ према налогу, деца каче лево мање комаде, десно веће, лево шарено, десно једнобојно рубље и сл.

Шта је на слици

Васпитач покаже деци слику (нпр. породица на излету) и деца је гледају један минут, уз напомену да уоче и запамте што више појединости на њој. Васпитач затим склања слику и поставља питања на која деца појединачно одговарају: *Покажи толико прстију колико има деце на слици; Пљесни толико пута рукама колико је облака на небу; Ако на слици има птица, дотакни свој нос; Ако су сви цветови црвене боје, ухвати друга за руку...* (Налози за децу најстарије узрасне групе, природно, треба да буду захтевнији.)

*Рад у паровима (у наставку игре): Једно дете изабере предмет или биће са слике и описује га другом детету, које покушава да открије о чему или о коме је реч. Када погоди, замењују улоге.

Опажам - описујем

Деца се слободно крећу по радној соби (уз пригодну музику) и на договорени знак (престанак музике) треба да дотакну најближи предмет. У даљем току игре, једно дете именује и описује дотакнути предмет (*Ово је столица. Направљена је од дрвета. Плаве је боје. Служи за седење.*). Музика се поново чује, деца се поново слободно крећу... Игра се наставља.

Шта је у торби

У торби (врећи) налази се школски прибор. Деца пипањем препознају и именују предмете - свеску, оловку, гумицу, зарезач, лењир... Када предмет изваде из торбе, описују га.

Шта је скривено

Једно дете напушта собу, а за то време остали сакрију један предмет из школског прибора. Постављајући питања на која се може одговорити са ДА и НЕ, дете покушава да открије сакривени предмет.

Шта осећам кад додирнем

Деца седе у полукругу, испред њих је сто на који је васпитач поставио различите предмете. Једно по једно дете излази, узима један предмет, именује га и опипава, описује осећај при додиру. Следи описивање и разврставање предмета (меки, тврди, глатки, храпави, бодљикави, топли, хладни).

Рогови у врећи

Васпитач је у врећицу ставио различите предмете (меке - плишане играчке, клупко вуне, комад вате; тврде - дрвене и пластичне коцке, метални аутић; хладне - камен, коцку леда; топле - загрејани медањак; глатке - лопта, фломастер; бодљикаве - јежић направљен од кромпира и чачкалица...)

Једно по једно дете, везаних очију, извлачи предмет из вреће, опипава га, описује и на крају именује.

Кад додирнем

Деца на листу добијају цртеже различитих предмета и задатак да их различитом бојом заокруже, у складу са осећајем при додиру:

Хладно - топло (сладолед, лед, грудва снега, Снешко Белић, врела супа у тањиру, упаљена свећа, сијалица, кифла која се пуши...);

Меко - тврдо (јастук, вунени шал, сунђер, ћебе, чекић, орман, лонац, оловка...);

Глатко - хрпаво, бодљикаво (сапун, чаша, лед, лопта, кактус, стабло - кора дрвета, неравна страна коцке за слагање, зид од цигала...).

Шта чујем

Васпитач производи звуке на одређеним инструментима (клавир, синтисајзер, хармоника) или на направљеним или импровизованим инструментима (бубањ, кастањете).

Васпитач производи звуке користећи папир (цепање, гужвање, сечење маказма) и друге предмете (звечкање кључевима, различитим звечкама, чашама, порцеланским шољама, металним тацнама, ударањем лопте о под, пинг-понг лоптице о сто...).

Васпитач производи звуке користећи воду (пресипање, капање, грготање) и друге природне материјале (шуштање увелог лишћа, звук ораха који се додирују...).

Активност се одвија по мањим групама. Наставља се тако што деца преузимају његову улогу у стварању звукова, што, затворених очију, откривају шта се чује или сл.

*Васпитач је иза застора и производи одређене звуке (звечка кључевима, пресипа воду из чаше у чашу, гужва хартију...), а деца погађају шта су чула.

**Игра се може организовати и тако што ће деца погађати звуке забележене на аудио-запису.

Шта миришем

Васпитач са децом испробава различите мирисе (парфем, бели лук, поморанца, ружа, лепак, свеже новине, различити зачини...).

Игра се одвија на исти начин као и претходна, групе се мењају док сва деца не испробају различите мирисе.

Погоди шта мирише

Васпитач је припремио мале врећице у којима су "заробљени" различити карактеристични мириси (ситно исецкани бели и црни лук, кора од поморанце, лимуна, дуње, јабуке, кафа, лепак, парфем, сирће - накупано на комад вате...). Деца миришу и именују оно што су осетили.

Шта чујем, шта миришем

На листу папира, на коме су нацртани различити предмети, деца једном бојом заокружују оне које миришу, а другом оне који се могу чути (звонце, сат, радио, фрула, чекић, шољица са топлом кафом, сапун, јабука, ружа, ђевапчић...).

На другој, празној страни листа деца са леве стране цртају и друге ствари које се чују, а са десне оне које миришу.

Слатко или кисело

Пробу је можда најбоље организовати после доручка, било да деца обедују у трпезарији или радној соби. Деца су (још увек) за столом и свакој групи се нуде мали узорци воћа и слаткиша, које она испробавају и одређују укус - слатко или кисело (чоколада, трешња, лимун, вишња, слатка и кисела јабука, слатка и кисела бомбона...).

Слатке и киселе загонетке

Деца затворених очију узимају комадиће хране и одређују јој укус. Узорци слатких и киселих производа могу бити допуњени и сланим (комадић кекса, сланог штапића, чипса, смокија...).

Укуси - на листу

Деца различитим бојама окружују слатке, слане, киселе и љуте "ствари" (лимун, крушка, парадајз, папричица, торта, сладолед, кикирики, бибер...).

Незвани гост

(Под овим називом могуће је окупити много игара којима се развија опажање и логичко мишљење. Овде ће бити наведен само мали број њих, који може бити инспиративан за васпитача.)

**** Шта ту не припада***

Деца су за столовима на којима су распоређене дечје играчке или сличице са играчкама. Међу њима је и предмет који ту не припада. Деца треба да га уоче и образложе свој избор. (Игру је, на пример, могуће организовати после упознавања са Причом о малом прсту Душана Радовића. Међу играчкама би се тада нашао чекић или неки други предмет којим би се деца могла повредити.).

**** Избаците незваног госта***

Деца за столовима добијају исте или диференциране задатке. Међу нацртаним животињама на листу треба да препознају ону која ту не припада (на пример, препознаће лисицу међу домаћим животињама или петла међу дивљим животињама; рибу међу птицама, птицу међу инсектима и сл.).

**** Чему ту није место***

Деца међу воћем препознају као незваног госта краставац, парадајз, кромпир и сл.

Међу одевним предметима који се пакују за летовање, деца препознају уљеза (рукавице, шал, чизме...)

Додатно мотивационо, за најстарију предшколску групу, биће препознавање уљеза међу школским прибором (на пример, пегла међу свескама, књигама, оловкама, гумицама, зарезачима...).

*** *Ко је залутао***

Међу ликовима из познате бајке, деца препознају лик који ту не припада (патуљка међу ликовима бајке *Црвенкапа*, вештицу у бајци *Три прасета*, козу у бајци *Деда и репа*, принца у бајци *Ивица и Марица* и сл.).

Шта недостаје

(Ова игра, такође, има велики број варијаната: од уочавања и цртања онога што недостаје (у неком комплету), преко уочавања разлика између два цртежа, довршавања започетог цртежа, започетих линија и шара (цртање по узорку), до довршавања започетих слова... О овим потоњим играма биће више речи код графомоторичких вежби у припреми за писање.)

*** *Доцртај оно што недостаје***

Деца раде за столом, на листу, индивидуално, али се може користити и фронтални облик рада (васпитачу је тада потребно неколико цртежа, чије недостатке деца уочавају и коригују излазећи пред пано).

На листу је шест шољица са чајем. Само једна шољица је комплетна. На другој недостаје дршка, на трећој туфна у шари, на четвртој две туфне, пета нема тацну, у шестој недостаје чај.

На листу је шест кућа. Једна је комплетна (не мора се нужно налазити на почетку), док другој недостаје димњак, трећој један прозор, четвртој улазни степеник, петој цвеће на прозору, шестој маца на вратима.

*** *Ко недостаје***

На листу су ликови из неке бајке, али један лик недостаје. Деца треба да га пронађу међу понуђеним апликацијама, или да га доцртају (На пример, међу ликовима бајке *Снежана и седам патуљака* недостаје један патуљак; у бајци *Трноружица* недостаје принц...).

*** Крње слике**

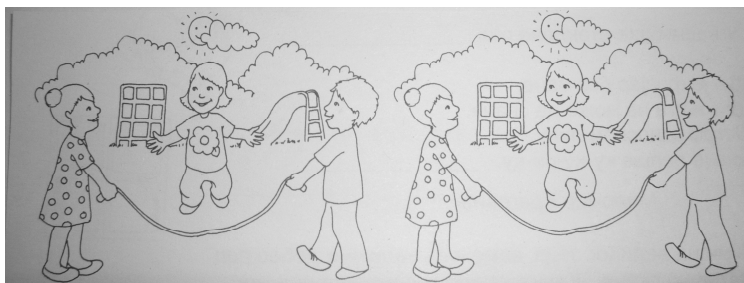
На фланелографу су постављене "крње" слике, а деца треба да их допуне одговарајућим апликацијама које се налазе на столу:

- небо са облачићима (Сунце),
- морска пучина (брод),
- звездано небо (Месец),
- ливада (лептир),
- пешчана плажа (дете са кофицом и лопатицом)...

Откриј разлике

Ако су деца за столом, свако дете добија лист на коме су два иста цртежа, која се разликују у неколико детаља. Уколико се ради са целом групом, потребно је направити неколико парова слика, како би што већи број деце активно учествовао у игри. Задатак је у оба случаја исти. Треба открити разлике и на другом цртежу доцртати оно што недостаје.

На пример: Васпитач понуди деци два готово идентична цртежа деце која се играју у парку, али на другом цртежу дечаку на клацкалици недостаје качкет, девојчици која бере цвеће недостају туфне на халџини, псу који се игра са дечаком недостаје огрлица око врата, дечаку недостаје лопта у рукама, испред девојчице која храни голубове недостаје један голуб...



Откриј разлике

Откривање разлика међу цртежима може бити мотивисано кратком уводном причом. На пример:

Мама се вратила из продавнице и купљене ствари је ставила на сто. Док се мама пресвлачила, у кухињу је ушао Марко. Ваш задатак је да откријете шта је Марко узео са стола. (На другом цртежу недостаје поморанца, кутија са жвакама, лизалка, чоколадна банана, кифла или сл.)

Које је играчке Маја понела у вртић? (На другом цртежу дечје собе, препуне играчака на полицама, по поду и под креветом, недостаје лутка, лопта, маца, звечка, јеж или сл.)

Доврши започете шаре

Деца довршавају шаре, по започетом узорку, на ћилиму, ћебету, џемперу, мајици, саксији, вази, украсном папиру и сл.

Пронађи исто

*** *Нестаини лутак***

Деца из ормана донесу своје рукавице и уредно их сложе (у пару, на столу), пошто им је лутак (Веселко) обећао занимљиву игру рукавицама. За потребе игре, он их све ставља у корпу и помеша. Онда позива децу да му помогну да пронађе парове.

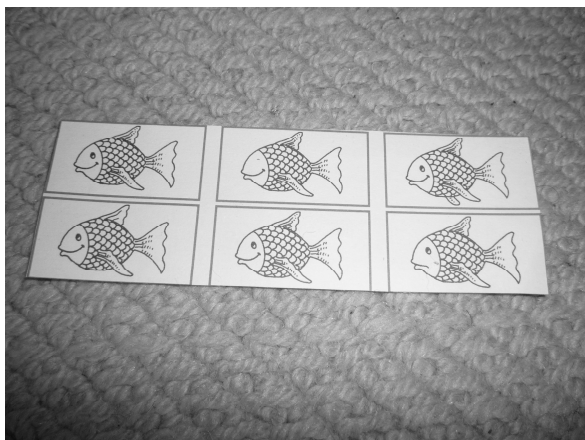
*** *Пронађи свој пар***

Из чаробне торбе свако дете вади картончић на коме је нацртан неки знак (жути, плави, црвени кругови, квадрати, троуглови, цветови, звезде - сваки знак има пар). Деца плешу, свако за себе, по омиљеној музичкој композицији, а на знак васпитача (лутка Веселка) проналазе свој пар и плешу заједно.

* Варијанта са словима. Уместо знакова на картончићима су слова. Игра се даље одвија као и претходна.

*** Обој исто**

Деца раде индивидуално, или у пару, на папиру, за столом. Деца треба да међу понуђеним сликама истих предмета или бића, које се разликују у ситном детаљу, обоје два иста (Обој две исте печурке, рибе, птице, јелке, два иста цвета, два иста шешира, иста брода...). Број предмета или бића расте са узрастом.



Обој две исте рибе

* Варијанта са речима. Задатак деце је да обоје две исте речи. На пример:

РАД РЕД РОД ДАР РАД РАМ ДУР

*** Чија је сенка**

Деца седе за столом и раде индивидуално на листовима које је припремио васпитач. Задаци могу бити исти или диференцирани.

На левој страни сваког листа је неколико предмета или животиња (у колони), а са десне стране, са промењеним распоредом, њихова сенка. Задатак је да се свака животиња или предмет линијом повеже са својом сенком.

Тежа варијанта је када се деци понуде предмети (животиње) и њихове сенке из промењене перспективе (анфас - профил; птичја перспектива - жабља перспектива).

Пронађи, окружи, обој, доцртај исто

*** Предмете из једне колоне уцртај у другу**

* Деца добијају листове на коме су у левој колони нацртани предмети (цвет, Сунце, Месец, звезда, дрво, лептир). У другој колони су нацртани на прва два места дрво и цвет, остало треба допунити.

* У првој колони су круг, троугао, квадрат, правоугаоник, ромб, делтоид. У другој су на почетку правоугаоник и ромб - задатак је да се остали елементи доцртају.

*** Обој поља на исти начин**

Деца добијају папир на коме су круг, квадрат, правоугаоник и троугао са пољима обојеним различитим бојама, на левој страни, а на десној половини су ти исти облици, али у промењеном распореду и необојени. Задатак је да поља обоје на исти начин.

*** Пронађи исте линије и сваки пар окружи истом бојом**

Деца добијају папир на коме су исписане различите, отворене и затворене, праве, криве и изломљене, линије. Задатак је да пронађу парове и окруже их истом бојом.

* Међу линијама могу се наћи и нека слова.



Окружи исто

*** *Шта коме припада***

Међу добијеним сличицама или апликацијама деца проналазе и повезују парове:

- *људска занимања - алат* (лекар - стетоскоп, кувар - варјача, поштар - писмо, жонглер - лоптице, укротитељ - бич, кројач - маказе...);
- *људска занимања - одећа* (лекар, полицајац, војник, спортиста, балерина, клоун, зидар, ватрогасац и одговарајућа одећа);
- *животиње - њихова станишта* (лав - савана, мајмун - прашума, риба - река, ајкула - море, жаба - бара, медвед - планина, пингвин - Јужни пол, веверица - дупља у дрвету, кртица - под земљом...);
- *животиње - исхрана* (жаба - мува, рода - жаба, медвед - мед, зец - шаргарепа, крава - трава, жирафа - лишће...).

Ове и друге, њима сличне, активности могуће је организовати за столом (групни рад), или се парови сличица постављају на апликатор. Деца тада седе у полукругу и једно по једно дете излази, проналази шта коме припада и лепи на апликатор.

*** *Шта иде заједно***

Циљ игре је бирање и образлагање избора, откривање веза по различитим критеријумима - по функцији, изгледу, материјалу, величини, тежини, боји...

На сто васпитач поставља различите предмете: капу, шал, оловку, зарезач, шољу, тацну, лопту, лутку, коцку, поморанцу, јабуку... Деца прилазе столу, једно по једно, и праве избор (узимају два предмета) по сличности.

Допуштају се сви избори који се могу смислено образложити (бојица и зарезач - школски прибор; бојица и капа - исте боје; лутка и лопта – играчке; лопта и поморанца – округле; лопта и рукавице – од истог материјала, коже; јабука и бомбона – слатког укуса...).

*** Препознајемо - опонашамо**

Са звучног записа деца препознају, а затим опонашају звукове у природи и друге звукове који их окружују, повезују их са са њиховим извором (фијукање ветра, шуштање лишћа, зујање комарца, цијукање миша, цвркулт птица, крекет жаба, завијање вука, рика лава, брујање мотора, звук сирене, писак локомотиве, звиждук пиштаљке .

ПУТЕВИМА МАШТЕ

Ово су игре језичке креативности, које подстичу стваралачку машту детета и развој дивергентног мишљења. Кроз преплитање реалног и имагинарног, повезивање случајног, рушење уобичајеног, у стваралачкој игри, могуће је доћи до изненађујућих резултата.

Кажи ми, кажи како да те зовем

Деца смишљају имена за ликове из бајки које се обрађују (Три прасета, Коза и седам јарића, Снежана и седам патуљака...)

Деца смишљају имена за бројне лутке и играчке у вртићу.

Деца смишљају чудна имена за свакодневне предмете за употребу (прибор за јело, делови одеће...)

Деца смишљају смешна имена за животиње...

Деца смишљају имена за свој страх

Деца смишљају лепа имена за ружне ствари

Сви предлози се образлажу.

Смешне речи

После мотивације, за коју може послужити Радовићева песма *Деца воле* или једна од песама из циклуса *Смешне речи*, деца наводе које су њима речи смешне и (евентуално) објашњавају зашто су им смешне. Следи игра у којој свако дете смишља смешну реч којом ће засмејати друга у пару. Игра може имати такмичарски карактер.

Чаробне речи

Као подстицај за стварање заједничке приче о гусарима, отетој принцези, тајанственом замку, невидљивим становницима шуме..., деца (у групама) смишљају чаробне речи (попут речи *абракадабра*, *ћирибу ћириба*), које ће помоћи да се отвори ковчег са благом, отворе врата собе у којој принцеза плаче, успава стража испред замка, да се тајанствени становници шуме учине видљивим...

Чудне речи

Деца у вртићу знају више бројалица, али је прави изазов да смисле своју, групну, која ће им служити приликом разбрајања.

Свако дете васпитачу шапне једну чудну реч (постојећу или измишљену; у предшколској групи може се поставити задатак да реч почиње одговарајућим гласом – *ишмиш*, *шрафцигер*, *шненокле*, *шушумига*, *шикси*, *шарабан*, *шешиши...*). Васпитач те речи бележи на папириће и ставља у кутију. Деца из кутије ваде папириће и ређају их на паноу. Довољно је десет речи. Васпитач деци чита бројалицу, а она је понављају у разбрајању док је не запамте.

Бином фантазије

Термин *бином фантазије* увео је Ђани Родари, велики италијански писац за децу, који је машти давао важну улогу у децем развоју. За ову игру, која може послужити као мотивација за смишљање необичне приче, васпитач и деца бирају две речи значењски веома удаљене. Могућа веза између њих је нова и неуобичајена. Необичан пар

речи даје импулс за измишљање приче: лептир, бубањ; лето, снег; шума, риба; срећан чекић; горка торта; слани ормани; пас на облаку; птица на морском дну; вртић на Месецу...

Неочекивана реч

Креативно ће бити препричавање познате приче ако се у њој појави нова, неочекивана реч:

*Црвенкапа, вук, бака, шума – авион;
Трноружица, краљ, краљица, зла вила – просјак;
Три прасета, куће, вук – ловац;
Голуб, пчела, ловац – телевизор.*

*Смишљање приче на задате речи, међу којима се налази и једна неочекивана. (Наравно, уместо речима, васпитач ће се послужити апликацијама или сличицама.)

*Шума, лисица, вук, јеж – балон;
Ласта, врабац, гнездо, црв – лопта;
Море, чамац, рибар, риба – ванземаљац;
Девојчица, лутка, дечак, лопта – крокодил.*

Необичне личности

Као подстицај за уобличавање необичне личности и смишљање приче о њој, васпитач уз име неког бића ставља неодговарајући атрибут: *Стаклени дечак* – провидан, не може сакрити мисли и осећања, ломљив, не сме да падне...;

*Патирната девојчица – не сме да плива, да покисне, ветар је одува...;
Зека од чоколаде – топи се на сунцу, деца хоће да га поје-
ду...;
Камени цвет;
Брбљива риба;
Срећна врба и тужни принц;
Слепи мачак и лењи миш...*

Необични предмети

У овој игри неодговарајући атрибут ставља се уз име неког предмета, чиме се он онеобичава и чини погодним за стварања приче:

*Гвоздена лопта;
Кућа од теста;
Зелени град;
Плава рупа;
Срећна ципела...*

Чудна кућа

Игру, која иза појавне зачудности открива незадовољене дечје жеље, страхове, односе са браћом и сестрама, родитељима и друге теме из емоционалне сфере, као извориште дечје креативности, васпитач прилагођава деци из своје групе. Ово су могуће теме за дечје приче:

*Кревет који дечаку није дао да спава
Јастук који је чувао дечакове тајне
Виљушке које су саме падале са стола
Чаше које су се саме разбијале
Татин сат који се сам покварио*

Чудни изуми

За смишљање чудних изума деца се мотивишу подсећањем на необичне предмете из бајки и оне из свакодневног живота који су на почетку доживљавани као чудо: летећи ћилим, чизме од седам миља, капа невидимка, чешаљ који се претвара у најгушћу шуму... авион, телефон, радио, телевизор, компјутер.

Подстакнута и охрабрена васпитачевом причом, деца могу изумети и нацртати изненађујуће ствари, објаснити како оне функционишу, дати упутство за њихову употребу.

Кашика за јело које не волиш – *Мала је и има дугачку дршку, из ње се све просипа;*

Ципеле за ходање уназад – *Када те неко јури да не мораш да се окрећеш;*

Непоједив сладолед – *Јер неће да ти купе други. Због грла. А ти и не тражиш;*

Оловка која не може да се изгуби – *Има батерије унутра, па је чујеш.*

Необичне песме

Деца (по четворо у групи) изрезују наслове из новина и стављају их у кутије. Затим свако дете из групе извлачи из кутије по један папир (наслов). Стављањем наслова на пано (један испод другог), могу се добити необични, забавни и симпатични дадаистички катрени:

*Здравље у тањиру
Скочило заједно 138 падобранаца
Моја кућа
Звезда падалица*

*Јаја нису опасна за срце
Маргарин је бољи од путера
Није урачунат попуст
За кога навијате*

На крају игре, свака група може смислити наслов за своју песму.

Необичне приче

Деца су подељена у групе, а у свакој групи има онолико деце колико васпитач жели да постави питања. Питања су таква да подразумевају најразличитије одговоре. Дечји одговори на та питања чине причу. Деца васпитачу шапућу своје одговоре, а он их бележи на папире различите боје за сваку групу.

<i>Ко је то био?</i>	Пас	Фудбалер
<i>Где се налазио?</i>	На броду	У продавници
<i>Шта је урадио?</i>	Појео бомбону	Упао у рупу
<i>Шта је рекао?</i>	Рекао је Добро сам	Рекао је Дајте ми хлеб
<i>Шта су рекли људи?</i>	То је добро	Фабрике загађују ваздух
<i>Како се завршило?</i>	Лепо	Све се добро завршило

Фантастична хипотеза

Да би се поставила фантастична хипотеза, неопходно је да везе буду што парадоксалније. Необичне хипотезе, попут оних у Змајевој песми *Кад би* (Кад би јелен имо крила... Кад би млеком текла Сава... Кад би Дунав био врео...), дају велике могућности за подстицање дечје маште:

Шта би било када би се куће зидале на небу (на дну мора и река)?
Шта би било када би животиње знале да говоре?
Шта би било када би људи знали да лете?
Шта би било када би људи били невидљиви?
Шта би било када би сва деца на свету била иста?
Шта би било када би се сва дугмад на свету откинула и изгубила?
Шта би било када би наш град (наше село) одједном полетео у небо?
Шта би било када би на твоја врата позвонио мајмун и замолио те да му позајмиш ципеле?

НА ГЛАС И СЛОВО

Аналитичко-синтетичка вежбања организују се у најстаријој предшколској групи са циљем да се повежу активности у вртићу и школи, да се олакша настава почетног читања и писања.

Возимо, возимо

Деца су возачи аутомобила, мотора, бицикла, аутобуса, возова, трамваја, полицијских аутомобила, кола за хитну помоћ, тротинета, ролера... Када васпитач каже (или, боље, покаже) на семафору је зелено светло, деца се слободно крећу по простору, уз карактеристично звучно оглашавање (rrrrrr, врмврм, цин-цин, ћиху-ћиху, ау-ау...). Када се објави (појави) црвено светло, сви стану и утихну. Васпитач - саобраћајац (или лутак саобраћајац) позива возаче чије превозно средство почиње гласом А да могу наставити пут. Једно по једно дете прилази, именује своје возило (аутомобил, аутобус) и возећи прелази у други део радне собе. Све се понавља неколико пута, са другим гласовима, док сва деца не седну за радне столове, где их чека нова игра.

Уђите у воз

Васпитач је возач локомотиве (у каснијим сличним играма може га замењивати дете). На станици, он позива да уђу у воз деца чије име почиње гласом А (Једно име каже сам васпитач, наглашавајући почетни глас - Аааана). Деца која улазе у воз изговарају своје име наглашавајући почетно А (Ааалександар, Ааандријана, Ааанета...). После једног круга (сви имитирају кретање воза), воз се опет зауставља и васпитач позива децу чије се име завршава гласом А (Лукааа, Мирааа, Верааа, Веснааа...). У трећем заустављању воз узима путнике који глас А имају у средини имена (Дааарко, Мааарко, Дејааан, Богдааан...). На крају, у воз улазе путници који у имену немају глас А (Вељко, Богољуб, Љубомир...) и воз путује уз композицију Ивин воз.

Воз првих гласова

Васпитач је машиновођа (локомотива). Деца, једно по једно, ступају у воз. Уместо карте, потребно је да кажу своје име и први глас свога имена.

Путујемо у два воза

Према именима деце, васпитач одређује гласове које ће узети у избор.

Васпитач са децом организује две композиције. У првом возу су, на пример, сва деца која у свом имену имају глас А на крају (Алекса, Нина, Жељка), а сва друга деца су у другом возу. Васпитач поставља локомотиве, на пример, за први воз Татјану, за дуги воз Уроша. Деца се сама прикључују и везују у вагоне.

Васпитач пре поласка возова проверава путнике. Сваком детету из првог и другог воза поставља питање: Који глас се чује на крају твог имена? Слепи путници замењују возове.

Путовање возом и крајње одредиште може бити раније одређено (море, зоолошки врт, Земља чуда), па се у том смислу организује даља активност.

Стигао је воз

Показујући слику воза (или играчку), васпитач обавештава децу да је стигао воз пун ствари (животиња, воћа, поврћа или сл.) чија имена почињу одређеним (истим) гласом (на пример, гласом Ш - *шерпа, шатор, шаран, шешир, шестар, шал, шубара, шапка, шишарка...*). Деца препознају и именују терет.

На глас, на глас

Ради се по групама. Деца седе за столовима. Свакој групи за столом васпитач понуди више сличица предмета, животиња, биљака (леп-тир, лала, пчела, ружа, лењир, гума, јеж...). Задатак група је да издвоје сличице оних предмета (животиња, биљака) чија имена почињу истим гласом (*лептир, лала, лењир*).

Хоћу да купим

Васпитач деци подели сличице на којима је нацртано оно што се може купити у самоуслугу (месо и месне прерађевине, воће и поврће, различите потрепштине за домаћинство). Једно дете остане без сличице и зато је први купац. Купац, на пример, каже: *Желим да купим лимун*. (Уколико ниједно дете нема на сличици лимун, одговор је: *Тренутно немамо, дођите сутра*, а купац тражи нову робу.) Дете које има сличицу лимуна одговара: *Даћу вам лимун бесплатно ако погодите први (и последњи) глас у његовом имену*. Ако купац не погоди наставља даље да купује (*Желим да купим кобасице...*), а ако погоди, купац постаје дете које му је поклонило лимун. Игра се наставља док се не поклоне сви предмети.

Шта је мама купила на пијаци

У затвореној платненој торби, коју држи васпитач, налази се воће и поврће (крушка, јабука, банана, поморанца, краставац, ротквица, лук...). Једно по једно дете излази, опипава и описује додирнуто воће или поврће (округло, тврдо, глатко...), а онда га именује. Када васпитач из торбе извади изабрани плод, потврђује се тачност дечјег

одговора. Дете поново именује дато воће или поврће и уочава први (и последњи) глас у његовом имену.

Заменимо места

Деца и васпитач седе у кругу. Васпитач даје налог: *Један два три, замените места ви!* (Изговара имена два детета која треба да замене места.) Затим васпитач, понављајући формулу *Један два три, замените места ви!*, даје налог да замене места деца чије име почиње истим гласом, на пример, гласом М. Игра траја док сва деца не замене места.

Уколико постоје деца чија имена (кад је у питању почетни глас) немају пар, она се могу укључити у игру давањем налога да замене места деца чија се имена завршавају истим гласом, или која исти глас имају у средини имена.

Има нека веза

Деца су за столом. Задаци могу бити исти или диференцирани. Групе добијају листове на којима су цртежи различитих животиња, биљака и предмета. Потребно је да заокруже оне чије име почиње одређеним гласом, или се завршава одређеним гласом, на пример, гласом П (*врата, прозор, паун, перо, дрво, краставац, поштар, петао, трава*). После урађеног задатка деца набрајају и друге речи које почињу датим гласом (*поток, панталоне, патка, пуж, прича...*).

Нижемо речи

Деца и васпитач седе у кругу. Задатак је да од васпитача до детета са његове леве стране свако дете каже реч која почиње истим гласом (на пример: *абазур, Авала, авион, ада, Адам, акваријум, алка, ам, Американац, антена, апотека, Анђелка, Аћим, ауто, Аца, ашов...* или: *буре, брдо, бара, бор, беба, биљка, бојица, бисер, бик, бомбона, буба, брада, бич, блато, бетон, брашно, бреза, Брана, баба...*).

Ланац речи

Деца и васпитач седе у кругу. Они састављају ланац речи тако да свака наредна реч у низу започиње последњим гласом претходне речи (*ауто - орман - нога - антена - авион - нос - сунце - ексер - ред - дрво - огледало - ован - нар - рог - гусан - небо - око - остава...*)

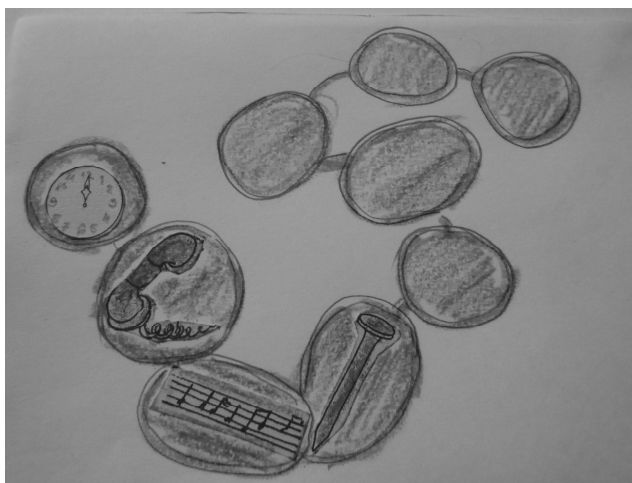
Тежа варијанта је да се прави ланац од прва/последња два гласа (*орман - антена, нана - народ - одмор - оркан - Ана - навала - лала - латица - царица - цар - Артур - ураган...*)

Уланчавамо речи сами

Вежбу је могуће организовати као групни, индивидуални, или рад у пару, с обзиром на могућности деце у групи.

На листу се налази започети ланац (повезани кругови). У прва три-четири круга налазе се нацртани предмети који представљају образац, а наредна три-четири круга су празна. Васпитач упознаје децу да су предмети у круговима поређани тако да име сваког наредног предмета започиње завршним гласом у имену претходног.

Задатак је да по том правилу деца нацртају одговарајуће предмете у празним круговима. Они, који то ураде пре осталих, могу доцртати још кругова на ланцу и попунити их.



Ланац речи

Препознавање и прављење риме

Неколико деце говори загонетке, бројалице, песме научене напамет. Сва деца заједно уочавају у њима речи које се слажу (гласовно подударају, римују). За даљу активност васпитач је припремио картончиће са нацртаним предметима и бићима. Деца (у групама) траже парове чија се имена слажу (*труба - буба, мачка - значка, слон - телефон, жица - птица, лонац - конач, жирафа - кафа...*). Могуће је заједничко састављање једноставних стихова (*Имам бубу која свира трубу, и жирафу која воли кафу...*).

* Деца траже риме (групни рад). Групе добијају листове на којима је са леве стране нацртано више предмета (бића). Наспрам њих треба да доцртају нешто чије се име слаже (римује) с њиховим именима, на пример: *кост (мост), полица (столица), пекар (лекар), син (син)*. У игри, деца могу неку реч и измислити.

* Деца међу својим (а потом и међу њима познатим) именима траже и препознају она која се слажу (*Миша - Глиша, Гаша - Раша, Мара - Дара, Јана - Дана, Дарко - Марко*).

* Деца проналазе речи које се римују допуњујући последњи стих допуњаљке:

- У суседном стану дирке неко дира,
па до нас допиру звуци са
- Кад коња напусти младост и снага,
њега назову
- С књигом у руци, ако ме питаш,
сав свет унакрст лако проскиташ,
ал треба једно: треба да

Глас и слово

Деца и васпитач седе у кругу. Васпитач изговори одређени глас, показујући истовремено одговарајуће слово. Деца чије име почиње тим гласом устају, улазе у круг и чине договорене покрете (дигну руке, поскоче). Могуће је међу задатим покретима наводити децу на

писани знак датог гласа, који ће деца "исписивати" покретима руке или својим телима (на О деца руком описују круг, на С полукруг, на А уздижу руке састављајући врхове прстију, П, И, Ш, Г,Е, К могу исписати као фигуру од тела на поду и сл.).

Погађамо гласове, погађамо слова

Васпитач деци, која седе у кругу, подели сличице животиња и предмета. Испред деце су три обруча: у једном је слово О, у другом П, а трећи је празан. Васпитач даје упутство за игру: У круг у коме се налази слово О треба убацити сличице животиња или предмета чије име почиње гласом О; у круг са словом П треба убацити сличице животиња и предмета чије име почиње гласом П, а у трећи обруч сличице са оним именима која не почињу ни једним од та два гласа. Деца, редом, именују насликано на својој сличици, одређују почетни глас у имену и стављају сличицу у одговарајући обруч.

На исти начин деца могу препознавати слова. Тада су на картончићима уместо слика исписане речи са истакнутим почетним словима О и П (које треба убацити у одговарајући обруч). Уместо у обруче, картончићи се могу стављати у оквир великог (изрезаног од папира, направљеног од траке, од жице) слова О и П.

Обе игре, наравно, могу се изводити и са другим гласовима и словима и нарочито су корисне код гласова и слова, који се у изговору или писању теже разликују (Ћ-Ч, Ћ-Ц; Ћ-Ђ, Г-Т, Н-И, Б-В).

Слогови

**** Разбрајамо се***

Деца у вртићу знају већи број разбрајалица које користе у својим играма, али их често у тим приликама изговарају брзо и не увек доследно по слоговима. У овој игри разбрајање започиње васпитач, јасно изговарајући слоге узете бројалице и означавајући руком дете на сваки изговорени слог. Дете на кога је пао последњи слог, наставља разбрајање и тако се деца смењују, све дотле док не остане само једно дете, које ће у даљој игри имати одређену улогу (нпр. изаћи ће из собе, како би остали сакрили предмет који он треба да пронађе).

*** *Таши, таши***

Деца и васпитач седе у кругу. Заједно изговарају познату бројалицу тако да је сваки слог праћен ударцем дланом о длан (плескањем).

Осим бројалица, на овај начин, слог по слог, деца могу изговарати речи песме коју сви знају напамет.

*** *Бројимо уз музику***

Користећи удараљке које су сама направила или импровизовала, деца "певају" познату бројалицу слог по слог. У игри могу учествовати сва деца заједно или могу бити подељена на мање групе које ће се у извођењу смењивати.

*** *На-ша и-ме-на***

Деца седе у кругу. Свако дете се редом представља тако што ће своје име изговорити по слоговима, пратећи изговор плескањем руку или удараљкама. Представљање започиње васпитач дајући пример деци (*Ми-ле-на, Мар-ко, Ве-ро-љуб, А-лек-сан-дар...*)

*** *И-ме-на пу-ту-ју***

Деца и васпитач седе у кругу. Васпитач у руци има лопту на којој су исписана имена све деце у групи. Лопта путује од васпитача до сваког детета у кругу. Васпитач изговара име детета делећи га на слоге (*Бра-ни-слав*), а примивши лопту, дете такође изговара по слоговима своје име. Враћа лопту васпитачу, а он је, на исти начин, упућује другом детету. Тако се игра понавља до последњег детета.

У наредном кругу лопта може путовати од детета до детета. Васпитач изговори име детета до себе (делећи га на слоге), а дете, примивши лопту, на исти начин изговара име друга коме предаје лопту.

Меримо речи

(Слушно разликовање дужине речи)

*** Меримо имена**

Деца и васпитач седе у кругу. Васпитач каже име једног детета. Сви га заједно понове. Васпитач саставља дланове и док још једном изговара дато име размиче их док траје његов изговор. То исто чине и деца. Пошто су "измерили" име, одређују први и последњи глас. На исти начин "измере" се имена све деце.

На почетку игре васпитач бира дужа имена и она у којима је први и последњи глас истакнут (Александар, Марија). Кратка имена и имена у којима се слогови понављају (Ана, Мими) тешко се анализирају јер је време изговора прекратко за слушно разликовање.

*** Воз дугих и кратких имена**

Једно дете и васпитач су две локомотиве. Уколико је име васпитача кратко, дете треба да има дуго име и обрнуто. Васпитач прозива децу по именима, а деца улазе у одговарајући воз у складу са дужином свога имена. Када се оба воза попуне децом, креће се на путовање које води у даљу децју активност.

*** Дуге и кратке речи**

Деца седе за столовима. Васпитач (то може бити потпомогнуто сликама) изговара неке изразито кратке и изразито дуге речи (нпр. имена животиња: *миш, слон, вук, папагај, крокодил, веверица...*), пратећи изговор ширењем руку. То исто чине и деца држећи руке на столу.

Васпитач деци показује флајере на којима су исписане претходно говорене речи. Слова су исте величине, а дужина летака је у складу са дужином речи. Васпитач сваку реч поново изговара (чита). Штампаних листића има колико и деце, а задатак сваког детета је да на добијеном флајеру направи кружић испод сваког слова. Деца потом групишу на два стола дуге и кратке речи и заједно са васпитачем проверавају успешност извршеног задатка.

*** *Заокружујем кратке и дуге речи***

На листу папира (групни или индивидуални рад) деца добијају насликане предмете (нпр. *кућа, сијалица, сунцобран, чаша, воз, телевизор*). Задатак је да предмете чија су имена кратка заокруже црвеном, а чија су имена дуга - плавом бојом.

*** *Цртам дуге и кратке речи***

Деца седе за столовима и на празним листовима папира цртају предмете (*одећа, школски прибор, играчке...*) или животиње. Испод сваког нацртаног предмета или животиње подвлаче дугу или кратку линију (дуга и кратка реч). По урађеном задатку, свако дете именује оно што је нацртало и одређује последњи глас у свакој речи. На крају, деца сама покушавају да нађу речи које се завршавају одређеним гласом (*О - огледало, сто, во, видео, орао, соко...*).

*** *Мале ствари и имена мала траже***

Циљ ове игре је коначно ослобађање од номиналног реализма код деце и зато је, као мотивацију за њу, можда најбоље узети песму *Како треба* Душана Радовића, после које ће васпитач поставити питање: *Да ли је тако?*

КАКО ТРЕБА

*Мале ствари и имена мала траже
као м и ш, као з р н о, као м р в а.
Док велика ствар великим именом располаже
као с о л и т е р, као м е р и д и ј а н,
као С р е м с к а М и т р о в и ц а.*

Игра се може играти у више варијаната:

* Деца седе у кругу. У средини је корпа са играчкама (животиње). Једно по једно дете вади играчку из корпе, именује је и упоређује величину играчке са величином праве животиње (миш, бубамара, зец, слон, жирафа, лав). Могуће је и играчке које су веће од животиња у природи стављати са једне, а оне друге, које су мање од животиња, стављати са друге стране корпе.

Када су све играчке извађене, и када се дошло до извесног закључка о несагласности величина, васпитач их поново враћа у корпу. Деца, која до тада нису улазила у круг, сада поново ваде играчке, именују их и размаком између дланова одређују да ли је њихово име дуго или кратко, упоређују име са величином животиње (миш је мала животиња и реч миш је кратка, слон је велика животиња, а реч слон је кратка, колибри је мала животиња, али је његово име дуго, слично је и са веверицом). Као и у претходном случају, извађене играчке се могу разврстати у групе: мале животиње са дугим именом, велике животиње са кратким именом, животиње којима име "пристаје".

* Деца седе за столовима и раде у групама. Сваки сто добија већи број сличица исте величине са различитим животињама. На једној страни стола треба издвојити велике, а на другој мале животиње (на једној страни ће се наћи лав, рис, слон, орангутан, а на другој свитац, миш, скакавац, бубамара).

Следи издвајање сличица по критеријуму дуго - кратко име животиње (на једној страни ће се наћи скакавац и орангутан, а на другој лав и миш).

Игра се може завршити покушајем деце да самостално одреде број гласова у именима.

*** *Што је мање - име му веће (дуже)***

Лексичка и морфолошка игра стварања деминутива може бити искоришћена за уочавање кратких и дугих речи, као и за ослобађање од наивног схватања да мале ствари имају мала имена. У игри речи, васпитач треба да користи слике или предмете. У складу са расположивим материјалом, тражене речи могу припадати различитим областима (*пут - путић, камен - каменчић, бара - барица, лопта - лоптица*) или могу бити тематски повезане (*глава - главица, коса - косица, нос - носић, уво - увенце, образ - обрашчић, рука - ручица, нога - ножица, прст - прстићак*).

Деца уочавају и обележавају дужину речи (ширењем дланова, повлачењем линија различите дужине, стављањем штапића одговарајуће дужине поред слике - речи, одабирањем флајера

различите дужине, штампаних листића са бројем тачака колико слова има у датој речи), закључују да величина предмета коју реч означава није у вези са дужином речи.

**** Један предмет - два имена***

За ослобађање од номиналног реализма, може послужити и лексичка игра синонимима. У тој игри деца уочавају да неки (многи) предмети имају два имена (*плафон - таваница, под - патос, димњак - омак, мин - див, мрква - шаргарепа, вук - курјак, рам - оквир...*). Деца уочавају да имена (речи) која означавају исте ствари могу бити различите дужине.

СЛИКОВНО ЧИТАЊЕ

У свакодневним ситуацијама (гледање телевизијског програма, шетња градом, посета различитим институцијама, излети) васпитач усмерава децу пажњу на различите знаке (пиктограме) који се користе у комуникацији (ознака за тоалет, паркиралиште, болницу, хотел, базен, свлачионицу, саобраћајни знаци...). У давању налога и задатака, такође, васпитач, као помоћно и допунско средство на радним листовима, користи одговарајуће симболе (за заокружи, обој, залепи...).

Пред полазак у школу, дете, поред овладавања најважнијим саобраћајним знаковима, пиктограмима и једноставнијим табелама, треба да овлада и сликовним читањем графичких знакова. Наредни примери су у тој функцији. За игре које следе није потребно познавање слова.

У самоуслуги

Пре организовања игре деца скупљају амбалажу (тетрапак од млека, јогурта, сокова, пластичне боце и чаше, папирне врећице и кутије од кекса, бомбона и других слаткиша, новине и сл.). Када је то урађено,

васпитач припреми картончиће на којима испише називе производа, који се налазе у самоуслугу. Простор у соби се опреми као самоуслуга. Једно дете је касир(ка) и после извесног броја куповина се смењује другим дететом). Остала деца добијају картоне за куповину. Деца-купци улазе у самоуслугу, бирају одговарајући производ (онај чије име имају на картону), а касир(ка) проверава исправност, узима купон и даје робу ако је избор прави, или се купац враћа да потражи одговарајући производ. У међусобном дијалогу, и продавац и купац учтиво се опходе и користе љубазности, карактеристичне за ситуацију (*Добар дан, изволите, хвала, најлепше хвала, молим, довиђења*).



Купујемо

У библиотеци

Игра се на сличан начин организује као претходна, с тим што се простор опрема као библиотека. На полицама (столовима) налазе се књиге (из собне библиотеке и оне које су деца донела од куће за ову прилику). Свако дете добија картон са насловом књиге, коју може узети ако је избор одговарајући. То проверава дете које је библиотекар, уз васпитачеву помоћ.

Препознај исто

Игра може имати више варијаната, с обзиром на постављене задатке, а васпитач исти дидактичко-игровни материјал (флајере, картончиће) може користити у свима њима.

** Препознај исте речи међу другим речима*

Деца седе у полукругу. Испред њих је сто са флајерима или картонима на којима су исписане речи, међу којима има и више парова истих речи.

Једно по једно дете излази и међу речима проналази исте, које затим лепи на фланелографу.

** Препознај иста слова*

Међу речима деца препознају оне које имају иста слова (*зец - реп, јагње - рог, сто - орах, мак - куче* и сл.) и лепе их на фланелографу.

* Слична игра се може извести за столом. Сваки сто добија више новинских исечака (или само наслова), а задатак је да се изрежу и залепе на папир парови истих речи. Ако сва деца не располажу маказама, могуће је исте речи заокруживати. Такође, деца у новинским чланцима могу истом бојом бојити иста слова и слоге.

* Деца могу добити листове са одштампаним задацима да подвуку или обоје исто - исте речи, исте слоге, иста слова:

МАРА ДАРА САРА МАЈА РАДА ГАРА МАРА РАГА ЈАМА

РАДА РУКА МАРАМА РЕПА МИРА РОСА РОДА РОГА

ЖИРИ РЕКА РЕП ТРН РОГ ДРУМ ЖИР БАР БОР ЖАР

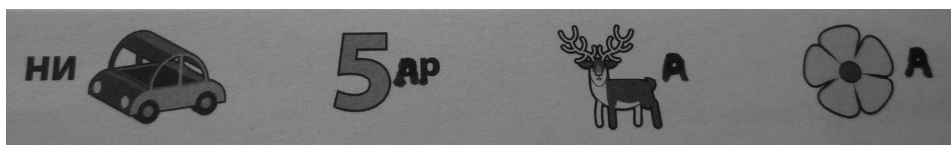
Једноставни ребуси

Од слова које познају, деца решавају или сама праве ребусе:

С (око) М (рак) К (оса)

(цвет) А (реп) А (пета) Р

Ш , (гума) Г , (мост) С (око),



ИГРЕ ЗА РАЗВИЈАЊЕ ГРАФОМОТОРИКЕ

Васпитач током графомоторичких вежбања не треба да научи дете како се пишу слова, али треба да развије различите способности детета да оно без напора, у првом разреду научи да их пише. Исто тако, уколико дете затражи помоћ васпитача, он ће му показати одређено слово у словарици или књизи, а може му и "нацртати" како се пише.

Кружно кретање, цртање кружнице, писање кружних и полукружних линија

*** Разгибавамо се помоћу округлих предмета (лопте, обручи)**

- котрљамо
- вртимо
- прескачемо
- обилазимо...

*** Кружимо различитим деловима тела**

- главом
- десном и левом руком
- десном и левом ногом

*** Правимо лопте**

- правимо грудве од снега (напољу)
- правимо лопте од папира (у соби)

*** Цртамо кругове**

- цртамо кругове у ваздуху, по столу, по леђима друга, по свом длану
- цртамо кругове на листу (према започетом узорку), прво повлачењем линије преко датих цртица - у једном и у другом смеру, потом слободно
- изрезујемо кругове (лепимо их на цртеже даљинског управљача, телефона, домина, картона за игру *Не љути се човече...*).

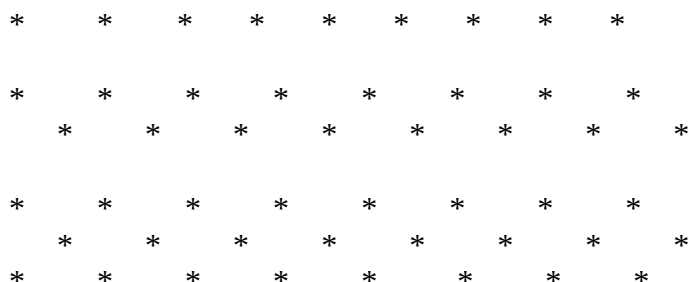
*** Цртамо полукружне линије**

- зечић скаче преко поља
- жаба скаче с камена на камен
- и кенгур скаче
- птица кружи небом

Прављење и цртање изломљених линија

*** Скачемо лево - десно, напред - назад**

Васпитач на поду (бетону, трави) означи тачке по којима деца редом скачу:

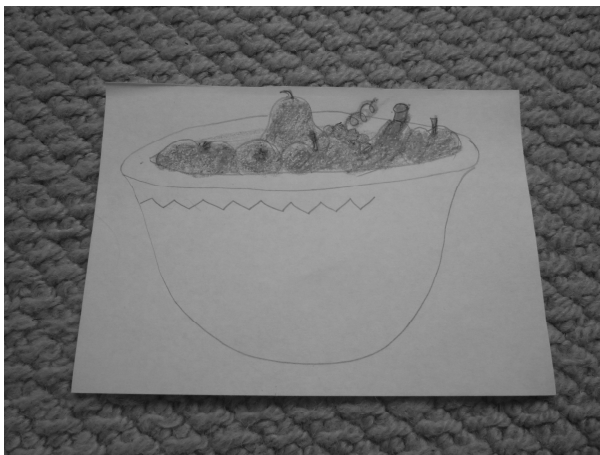


**** Правимо изломљене линије од штапића***

- На столу, од штапића деца праве изломљене линије по избору
- Деца од штапића праве изломљене линије по датом узорку

**** Цртамо изломљене линије***

- На листу деца цртају изломљене линије по слободном избору
- Изломљеним линијама деца праве шаре (на џемперу, тепиху, ћебету, саксији)
- Деца цртају изломљене линије према датом узорку (прво повлачењем линија преко цртица, потом слободно.



Изломљене линије

Поред наведених игара, за развој фине моторике веома су корисни: моделовање у пластелину, прављење колажа, декоративно цртање, слагалице, боцкалице, као и сакупљање ситних предмета са глатке површине, шарање по песку, брашну и др.

АКТИВНОСТИ

У овом делу је реч о активностима које уводе дете у свет књижевне уметности и оним које га уводе у свет писане речи.

Најједноставније одређење књижевности је да је то уметност која се служи речима, по чему се већ може наслутити значај књижевних текстова за развој говора и комуникативних способности деце. Књижевни текст у вртићу не омогућује детету само да интуитивно открива себе и свет око себе, он је често добар повод за језичку размену (између васпитача и деце, деце и деце) и модел комуникације у коме се презентују готово све комуникативне функције говора.

Активности којима се деца уводе у свет писане речи веома су деликатне за васпитаче, с обзиром на то да се почетно читање и писање одвија у основној школи и зато су се нашле у овом приручнику.

ПРИЧАМ ТИ ПРИЧУ

Да би остварио жељену функцију, изабрани књижевни текст треба да задовољи књижевноуметничке, развојне, узрасне и тематске критеријуме. С тим у складу, изабрани су наредни књижевни текстови - они су несумњиве уметничке вредности, позивају дете на учествовање, на размену, на маштање, наслањају се на непосредне доживљаје и искуство детета, уобличавају их и осмишљавају.

Први текстови намењени су најмлађем узрасту, а следећи расту са децом; тематски, али и по другим особинама, одговарају интересовању и могућностима перцепције деце појединог узраста.

У центру сваке активности је дечји доживљај књижевног текста, око кога се граде све претходне и потоње језичке размене. У свакој активности наведено је више варијаната (означених звездicom) у могућем току.

ДУШАН РАДОВИЋ: ПРИЧА О МАЛОМ ПРСТУ

Сазнајно-доживљајна мотивација

Приступни разговор о дечјој досади (*Када вам је досадно? Шта вам мама каже да радите кад вам је досадно? А тата, старији брат или сестра? Шта онда радите?...*)

* Приступни разговор о играчкама (*Омиљена играчка - зашто; Како се играте; С ким се играте...; Чиме се још играте; Шта вам родитељи бране, чиме не смете да се играте?...*)

* Приступни разговор о томе шта све могу и шта све раде наше руке и прсти (уз показивање и игру опонашања) - *рукујемо се, машемо, пљескамо, перемо, куцамо, умивамо се, свирамо, пркосимо, ругамо се...*).

* Игра препознавања и уочавања невербалних сигнала *Шта хоћу да кажем*: Пљескањем васпитач позива децу да се окупе око њега (у полукруг), а затим тражи од њих да препознају и речима искажу његове невербалне поруке, да изврше налоге и сл.: васпитач ставља кажипрст на чело, кажипрст на уста, кажипрстом или шаком показује "дођи овамо", "изађи напоље", палцем и стиснутим прстима да је нешто добро, састављеним палцем и кажипрстом показује да је нешто укусно... У игру се укључују деца са својим показивањем (васпитач их позива да се сете игара "Где зека пије воде", "Где је паметна глава" и "Ко пијан", којих су се играли кад су били сасвим мали), а игра се завршава дечјом демонстрацијом помирења после свађе у игри (у паровима, деца праве копчу малим прстима - *Мир, мир, мир: нико није крив, само баба и кромпир*).

Најава *Приче о малом прсту*

На погодан начин, васпитач прави копчу између избраног приступног разговора, или игре, са причом коју ће деца чути. Најава подстиче радозналост и није потребно од деце тражити пажљиво слушање.

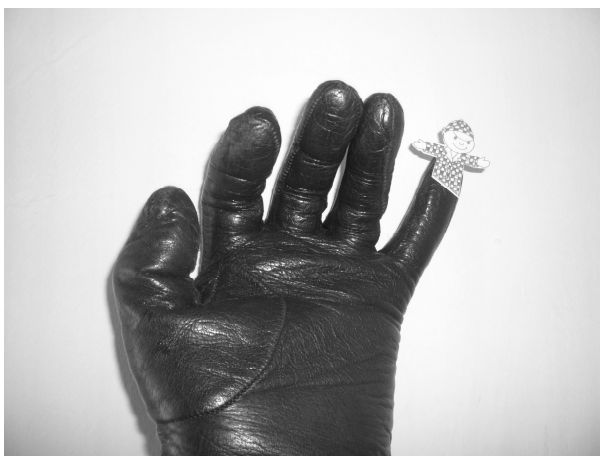
Интерпретација *Приче о малом прсту*

Васпитач изражајно чита причу, посебно обраћајући пажњу на различити тон у првом и другом делу приче, на благи пишчев подсмех кад говори о дечјим "играчкама", на пишчеву емпатију према најмањем прсту, на дијалашке деонице.

* Васпитач говори текст приче (уз све претходно напоменуто), користећи своју руку - са рукавицом на чијим су прстима извезени дечји ликови.

* Прича се изводи као сценска игра у којој је, поред наратора, главни јунак рука (у рукавици) са исплетеним прстима.

* Могућа је комбинација приповедања и сценског извођења.



Бура

ПРИЧА О МАЛОМ ПРСТУ

Малој деци је досадно.
Против децје досаде измишљене су играчке.
Једна играчка су маказе. Маказама се могу сећи:
књиге, хаљине и прсти.
Друга играчка је чекић. Чекићем се могу куцати: ек-
сери, зидови и такође прсти.
Трећа играчка су шибице. Шибицама се могу изгоре-
ти: хаљине, простирке и опет прсти.
Деца су мала, а прсти су најмањи.
Био тако једном један прст и звао се Ђура. Имао је
много браће.
Једном су браћа повела Ђуру у фиоку. Ђура је ишао
последњи и приклештио је нокат.
Други пут су га водили у рерну. Да виде да ли је вру-
ће. И Ђура се испекао.
Трећи пут су се играли иглом. Сви су се измакли, а
Ђура се избо.
Ђуро, Ђуро, ниси ти ваљда најгори прст?!
Јесте!
Кад треба да се чачка нос - хајде ти, Ђуро.
Кад треба у хладну воду - гурај Ђуру.
А кад треба замочити два прста у пекмез, онда су
то неки други прсти а не Ђура.
Тог Ђуру имају сва деца. То је онај пети, најмањи.

Емоционална (психолошка) пауза

Неколико тренутака потребно је оставити децу насамо са својим
доживљајем књижевног текста.

Изражавање доживљаја

Уколико сама деца не започну комуникацију поводом сазнатог и
доживљеног текста, васпитач је може иницирати понављањем
последњих реченица из текста: *Тог Ђуру имају сва деца. То је онај
пети, најмањи*, и питањем - *Имате ли ви Ђуру, налогом - Покажите
га; Хајде, хајде, да сви видимо!*

Даље испитивање доживљаја може се кретати у кругу питања: *Зашто је Ђура најгори прст? Шта он све мора да ради? Шта други прсти раде, а не дају Ђури? Када им је било жао Ђуре?*

Тумачење доживљаја

Пре тумачења дејких доживљаја и чвршћег повезивања приче са дејким искуством, децу треба још једном суочити са књижевним текстом. Најбоље је да ова друга интерпретација има другачији облик од претходне (нпр. уколико је васпитач читао текст, сада га приказује у облику сценске игре).

Васпитач и деца разговарају о заједничким искуствима са јунацима приче, о игрању маказама, чекићем, иглом и шибицама, и могућим последицама; о дејкој радозналости, испитивању шта има у фиоци, да ли је у рерни вруће, да ли је вода хладна, о лизању пекмеза и других послastiца. Деца саопштавају своје доживљаје, описују како су се тада осећала.

Самосталне, стваралачке, активности подстакнуте књижевним текстом

Деца из корпе ваде предмете (платнене апликације са "чичком") и лепе их на фланелограф у одговарајуће колоне - играчке за игру (испод "Смешка") и оне којима је опасно играти се (испод "Плачка"). Том приликом објашњавају и образлажу свој избор.

* Васпитач иде од једног до другог детета, са Ђуром на свом малом прсту и од њих тражи савет - шта да ради; шта се сме, а шта не сме?...

* Деца, подељена у мање групе, на великом папиру цртају своју руку, окружујући прсте.

* Васпитач и деца цртају на малом прсту својих другова Ђуру.

* Васпитач и деца (у кругу) певају, и прате одговарајућим покретима, песму *Прсте има рука свака*.

ДРАГАН ЛУКИЋ: КО СТАНУЈЕ У ЛОПТИ

Сазнајно-доживљајна мотивација

Разговор који се наслања на непосредна искуства деце – о становању, становима и њиховим станарима (*Где станују људи, шта је верици стан, ко станује у гнезду, у трави... и сл.?* На крају, васпитач поставља деци питање *Ко станује у лопти?* или најављује да ће им прича коју ће испричати открити тајну ко станује у лопти.

* Деца и васпитач седе у кругу у чијем центру је лопта. Деца описују лопту, говоре о томе којих се све игара лоптом играју, шта све лопта уме и може (да лети, скаче, да се котрља), показују то узимајући лопту и додајући је између себе.

* Разговор о "чудним" стварима – деца причају о томе шта их зачуђује, дају објашњења о томе зашто штапић од сладоледа плива на води а метални новчић потоне, где се Сунце крије ноћу, шта је Месец звездама, зашто лопта скаче, а коцка не може... У разговору се не инсистира на тачним одговорима.

Најава и интерпретација приче

КО СТАНУЈЕ У ЛОПТИ

Стварно, ко станује у лопти, у тој округлој и веселој кући?

Можда у лопти станују виле, можда патуљци, а можда мађионичари? У лопти можда станују виле, али виле нико није видео ни у шуми, а камоли у лопти. Ни у највећој лопти људи не могу да станују, али патуљци могу. У лопти, вероватно, живе мађионичари. Они могу у све и свашта да се претворе и свуда и на сваком месту да постоје, па и у лопти...

Можда... можда, али ко, стварно, станује у лопти?

У лопти станује... станује... станује... један бели, сасвим бели зец.

Зато лопта скакуће.

И у лопти станује... станује... једна бела птица.

*Зато лопта лети.
И у лопти станује још један точак.
Зато се лопта котрља.
Кад зец, птица и точак спавају у својој округлој кући
без врата и прозора, онда лопта мирује.*

.....
*На лопти немојте правити врата - кроз врата ће од-
летети птица, одскакутаће зец и откотрљаће се точак.*

(одломак)

Драган Лукић

Изражавање доживљаја

После емоционалне паузе деца, најбоље је ако је то спонтано, изражавају свој доживљај приче, показују да ли је и у коликој мери деловала на њих пишчева сугестија. Током разговора васпитач их може питати да ли су понекад пожелели или направили врата на лопти, шта се тада догодило.

Тумачење доживљаја

Пре тумачења доживљаја, посебно ако то деца пожелеле, васпитач још једном прича причу. У даљем разговору се испитује могућност да у лопти станују виле, мађионичари, патуљци: *Шта би патуљци радили у лопти, шта би лопта све могла да у њој станује мађионичар? Шта би се све могло догодити да у лопти станује добра вила? Шта ако у лопти станује зла вила? Какву би деца лопту /са којим станарима) желела да имају.*

Током разговора васпитач иницијативу препушта деци и подстиче само њихову имагинацију.

Самостални, стваралачки рад, подстакнут причом

Деца, по избору, причају причу о дечаку или девојчици који су имали лопту са различитим станарима (пored поменутих примера из приче, деца могу користити и друге могућности – у лопти је жаба, миш, лептир, зачарани принц...).

* Игра лоптом у паровима – Деца додају лопту саиграчима на начин који одговара причи. Васпитач води игру и објављује да птица и зец спавају, а да је будан точак (котрљање); да се пробудила птица (бацање), да је будан зец ("скакутање"). "Спавачи" се смењују без утврђеног реда, а на крају игре, када се и деца уморе, васпитач објављује да су сви станари, уморни, заспали, па је време да деца оставе лопте на своје место.

АЛЕКСАНДАР ПОПОВИЋ: КАКВА ЈЕ БИЛА БЕБА ВЕСНА КАД ЈЕ БИЛА МНОГО МАЛА

Сазнајно-доживљајна мотивација

(Васпитач се раније договорио са децом и родитељима да свако дете донесе своју фотографију кад је било беба, своју прву играчку, бенкицу, портиклицу...)

Васпитач помаже деци да направе малу изложбу фотографија и предмета. Вођење разговора о "експонатима", ствара погодну атмосферу и подстиче дељу пријемчивост за књижевни текст који ће им васпитач читати. Изложбена поставка ће трајати недељу дана и биће подстицај и за друге активности из области развоја говора и упознавања околине (свет око нас).

Најава и интерпретација текста

КАКВА ЈЕ БИЛА БЕБА ВЕСНА КАД ЈЕ БИЛА МНОГО МАЛА (одломак)

Били једном једна мама и један тата. Мама је имала чупав џемпер и чупаву сукњу, а тата је имао карирани капут.

Онда тата приђе мами и пита је:

- Колико је сати?

А мама каже:

- Време је.

И тако њих двоје на време почну да разговарају, па се и зближе.

Онда мама каже да она много воли биоскоп и бомбоне карамеле. А тата каже да он има карте за биоскоп, а карамеле ће купити.

И они после оду шеснаест пута у биоскоп и поједу шеснаест кесица карамела. После више никад нису могли да иду у биоскоп једно без другог и без карамела.

Зато они једне недеље ујутро оду на пијацу и купе гуску, па је донесу кући и ставе је у рерну. Мало после гуска је била печена, а они су постали муж и жена. Њихови гости су се веселили и гуску су појели, па су отишли кући, а тата и мама су отишли у шетњу.

Када су се шетали, они су у излогу једне радње видели лепа ружичаста колица за бебу.

- Ова колица су врло практична - рекао је тата.

- Ова колица су слатка - рекла је мама.

Толико су се тати и мами допала ружичаста колица, да су одмах пристали да добију и бебу Весну.

А мала беба је била лепа и њој је било лепо код маме и тате, по цео дан је певала:

- Аааааа. Еееее. Бееее.

И била је много гладна, и била је много жедна, и није волела да остане сама у соби. Зато је мама рекла:

- Што је ово дете својевољно. Претерано баи.

А тата је рекао малој беби Весни:

- Мораи да спаваи и да будеш добра. Ја и мама идемо у биоскоп.

Мала беба Весна се смешка кад јој тата говори и тата мисли да је све како треба. Али чим тата и мама изађу из собе и затворе врата, мала беба Весна заплаче:

- Кмеееее!

Зато је мама рекла:

- Ух, ух. Што је ова беба превртљива. Прво се смеје, па после плаче.

Таква је била мала беба Весна, није дала тати и мами да иду у биоскоп.

Емоционална пауза и изражавање доживљаја

Васпитачева подстицајна питања могу изгледати овако: *Каква је била беба Весна? Зашто није волела да остане сама у соби? Како је певала кад јој је било лепо? Шта је радила кад остане сама? Шта је тата мислио? Зашто се мама љутила? Шта ви мислите о беби Весни? Ко се од вас, кад је био мали, понашао као беба Весна? Хоћеш ли да испричаш како је то било? Ко ти је о томе причао?*

Тумачење доживљаја

Васпитач окреће према деци апликатор са различитим апликацијама (баба, деда, девојчица, беба, ружичаста колица, бицикл, чоколада, кесица бомбона, мама, тата, пас, мачка).

Позива децу да и бебу Весну приме у своје друштво, да и она учествује на заједничкој изложби. Уз пристанак, једно по једно дете са апликатора узима одговарајућу апликацију (ону која одговара причи - мама, тата, бомбоне, колица, беба) и поставља је на празан апликатор, који се налази у "изложбеном простору".

Самостални, стваралачки, рад подстакнут књижевним текстом

Могуће је, на извешан начин, "довршавати" причу. Подстицајна су питања: *Колика је сад беба Весна? Шта она сад уме? Чеге највише воли да се игра? Шта бисте поклонили Весни за рођендан?...*

* Деца, по сопственом избору, цртају, украшавају, играју игру улога, слажу коцке:

- цртају маму, тату и бебу Весну;
- украшавају честитку за Весну;
- играју се маме и тате који имају бебу Весну;
- праве од коцкица колица за бебу Весну;
- изводе покретну игру "колица".

НАРОДНА ПЕСМА: ЈА САМ ЧУДО ВИДЕО

(У игри изокретања и предшколско дете схвата да није страшно претумбати свет по својој вољи, напротив, весело је и забавно. Чим нешто открије, дете је склоно да ново сазнање претвори у играчку. Што је свесније стварних односа међу објектима (од којих у игри намерно одступа), то му је јаче осећање смешног. Наиме, ова мисаона игра пружа задовољство само ако се ни на тренутак не заборави на стварни однос. Зато нонсенс, изокретаљке и лагарије имају неизмерну педагошку вредност.)

Сазнајно-доживљајна мотивација

Приступни разговор на тему шта нас зачуђује, чему се чудимо и сл.

* Стварање представе о Земљи чуда - *Хајде да замислимо да смо се, неким чудом, нашли у Земљи чуда! Шта тамо можемо видети?...* (Иницијални подстицај може бити нешто постављено натрашке у уобичајеном распореду ствари у соби.).

- Хајде да изокрећемо - Деца имају на располагању већи број слика које илуструју неке реалне ситуације или односе (риба плива, птица лети, мачка јури миша, птица једе црва...), и задатак да то изокрену (риба лети, миш јури мачку и сл.).



Изокренути свет

* Каква збрка - Деца враћају залутале младунце у своје породице (на апликатору је понуђено мноштво сличица: јеж, јежица и зечић; миш, мишица и маче; зец, зечица и мече; медвед, медведица и лане...)

Најава и интерпретативно читање песме

Васпитачеву интерпретацију треба да одликује сугестиван тон, чуђење према ономе што се наводи, у добро одмереној градацији. Песма је астрофична и цела је, у ствари, једна реченица. Наслов је део те реченице и васпитач треба да га прочита тако као да иза наслова стоје две тачке, а онда следи набрајање.

У интерпретативном читању, васпитач може поштовати тачку на крају песме, али је може и пренебрегнути, оставити подигнут тон, као да је уместо тачке запета, и оставити утисак као да има још стихова. То треба учинити уколико се васпитач одлучи да прво питање после емоционалне паузе буде: *И? Можете ли замислити још неко чудо?*

ЈА САМ ЧУДО ВИДЕО

*Пуж и во се туку,
козе кола вуку,
свиња брке суче,
мачке рачун уче,
коњ на грани спава,
зец пут преорава,
вук на друму проси,
а мрав буре носи,
рода жабе служи,
миш се с мачком дружи.*

Изражавање доживљаја

У слободном разговору и међусобном обраћању, деца изражавају свој доживљај песме, а васпитач их у томе може подстаћи питањима:

- *Ко би се још могао дружити као мачка и миш?*
- *Ко би могао служити црва?*
- *Ако коњ спава на грани, где би могле спавати птице?*

- *Ако мрав носи буре, шта би могао да носи човек?*
- *Које вам је чудо најсмешније? Зашто?*

Тумачење доживљаја

Тумачењу претходи још једна говорна интерпретација песме, уз показивање одговарајућих слика.

Васпитачеви подстицаји у разговору могу изгледати овако:

- *Чиме се туку пуж и во?*
- *Туче нису смешне. Зашто вам је ова туча смешна? Колики је пуж, а колики во?*
- *Зашто је чудо да мрав носи буре?*
- *Зашто је коза која вуче кола смешна? Ко вуче кола?*
- *Замислите дрво на чијој грани може да спава коњ. Колико је то дрво? Како се коњ пење до свог лежаја?*
- *Коме још не приличи то што ради у песми?...*

Самостални, стваралачки рад, подстакнут песмом

Илустровање најсмешнијег чуда;

* Илустровање чуда које није наведено у песми, а које су деца смислила;

* Настављање песме - измишљање нових, чудних и смешних слика: подстицај може бити задата рима.

.....кува,
чува,
стоји,
броји,
тражи.

Никоме не кажи!

* Стварање групне песме *Ми смо чудо видели*. Деца, у мањим групама, смишљају по један стих заједничке песме, у духу тумачене народне песме.

(У последња два случаја васпитач бележи дечје креације и репродукује их, као целовита остварења на крају активности.)

ТОМА СЛАВКОВИЋ: ЗЕЦ И ВУК

Сазнајно-доживљајна мотивација

Стварање радозналости за пријем текста путем фантазијске мотивације:

- Слушање музичке композиције на стихове песме Љубивоја Ршумовића *Вуче, вуче, бубо лења* и кратак разговор о песми.

- Слушање музичке композиције на текст песме Владе Стојиљковића која говори о пргавом зецу - *Пргав момак*.

* *Шта би било, кад би било* је игра са промењеним улогама. Једно дете је васпитач, а васпитач је у улози детета. Васпитач својом првом репликом даје подстицај за стварање имагинативне ситуације: *Извините, учитељице, али ја не могу да једем спанаћ. Од спанаћа ме заболи глава, а ако ме не заболи глава, онда ми се спава...* Могуће је претпоставити да ће дете у улози васпитача говорити о томе да је спанаћ здрав, да га једе Попај (јунак цртаног филма), а васпитач ће и даље налазити "оправдања" и отварати друге проблеме. Наводиће да од спанаћа непрестано кија, или да, чим поједе спанаћ, мора да скакуће на једној нози, да дуби на глави и сл.

* Васпитач и деца седе у кругу. Васпитач деци говори *Анатомску басну* Боре Ољачића:

АНАТОМСКА БАСНА

Сретне вук лисицу у шуми и рече јој љутито: А, Б, В, Г, Д, Ђ, Е, Ж, З И...

А лисица му лукаво одговори: Ј, К, Л, Љ, М, Н, Њ, О, П, Р...

Поука: С, Т, Ћ, У, Ф, Х, Ц, Ч, Џ, Ш.

(Васпитач у рукама држи гињол лутке - лисицу и вука, а свој лик "обогаћује" брковима, наочарима, цилиндром или тророгом капом. Говор вука је гласан, љутит, брзог темпа; лисица говори лажљиво

умилно, споро, са пренемагањем; поуку васпитач изриче споро и важно, подигнутим, патетичним тоном.)

Најава и интерпретативно читање текста

Читање овог хумористичког текста васпитач може заснивати и на пренаглашеном, карикатуралном показивању стања и осећања ликова. У говорној интерпретацији вук би могао бити веома снисходљив, збуњен, неспретан и уплашен (глас му подрхтава, муца, говори тихо, себи у недра), а зец изразито моћан, строг и непријатан (говори грубо, оштро, претећи). Уводна и завршна деоница у причи припадају приповедачу (природан темпо, непосредност, једноставност и сугестивност), а последње три реченице припадају писцу. Њих треба прочитати после наглашене паузе, којом се оне одвајају од приче, и са дијалошком усмереношћу према слушаоцима.

ЗЕЦ И ВУК

На једној шумској стази сретну се вук и зец. Зец се усправи на задње ноге и рече вуку:

- Је ли, момче, шта тражиш овде?

Вук се уплаши и поче муцати:

- Ја... овај... ја... извините...

- Ама, шта ти мени "овај, онај"... Говори одмах, или ћу ти ишчупати уши! - рече зец љутито.

Пошао сам да тражим печурке за ручак - једва чујно рече вук.

- Јао, мустро, знам ја тебе... Дај личну карту! - нареди зец.

Вук се још више уплаши и поче муцати:

- Немам, мајке ми!

- А имаш ли бар ђачку књижицу? - пита зец даље.

- Имао сам, часна реч, али појео ми је пољски миш!

- Много лажеш, другар! - накомтреши се зец.

- Јао, не лажем, школе ми! Немој ме појести, бићу добар! - молио је вук.

Зецу би жао. Зато га повуче мало за уво и рече:

- Бежи ми с очију и да те више нисам видео!

Срећан што је остао жив, вук наглавачке улете у један џбун и изгуби се у шуми.

Кад сам поново прочитао ову причу, видео сам да у њој нешто није у реду. Али никако не могу да откријем шта то није у реду. Откријте ви!

Изражавање доживљаја

Деца саопштавају свој доживљај приче одговарајући на постављено питање и налог на њеном крају. И васпитачеви даљи подстицаји могу се кретати у том оквиру: *Шта још није у реду у овој причи? Какав је вук у стварности, а и у другим причама? Какав је зец? Шта вам је у причи смешно?*



Зец и вук

Тумачење доживљаја

Пре тумачења доживљаја, деца још једном слушају текст (као позориште сличица, као лутка игру са гињол луткама, као стоно позориште (слике и лутке могу бити направљене као карикатуре, а зец, нпр. може бити много већи од вука). Приповедачке деонице се

не говоре. На почетку ће изглед сцене показати да се сусрет вука и зеца одвија у шуми (зец се, на пример може крити иза неког грма и изненада изаћи пред вука који је до тада весело звиждукао), а на крају ће вук својим скоком у жбун илустровати приповедачеве речи.

Васпитач у разговору усмерава пажњу деце на необичност сусрета, на неодговарајућу поделу улога, на одступање од стварног, што изазива смех (*Када би се у стварном животу срели вук и зец, шта би се догодило? Колики је вук? А зец? Чиме се вук храни? А у причи? Какав је зец у причи? Како он говори? Чиме прети вуку? Како га назива - шта је најувредљивије: другар, момче или мустро? По чему све видимо да је вук уплашен? Чиме се вук куне? Шта је у томе смешно? Шта вам је још у причи смешно?*).

Самостални, стваралачки, рад подстакнут књижевним текстом

За драмску импровизацију потребно је припремити маске или благе назнаке ликова (уши и репове). Деца непосредно, колико су запамтила текст (без мешања васпитача), играју сусрет вука и зеца. После сваке игре следи коментар одиграног, истичу се добро одиграни делови, занимљива и свежа решења. Деца се подстичу на слободно мењање и допуњавање текста.

* Деца сликају маске за вука и зеца (за представу коју ће изводити). Цртежом и бојом наглашавају необичност јунака.

* После кратког разговора у коме деца проналазе и друге супротстављене животиње у природи, користећи се стратегијом адаптирања, деца причају сличне изокренуте приче на теме: *Рода и жаба, Лисица и кокошка, Мачка и миш, Лав и антилопа* и сл.

ЈОВАН ЈОВАНОВИЋ ЗМАЈ: ЖАБА ЧИТА НОВИНЕ

Сазнајно-доживљајна мотивација

Васпитач најављује песму Јована Јовановића Змаја, коју ће деци читати, али, током најаве, одлучује да деца решавањем загонетке открију о коме ће песма говорити:

*Преко шуме шум-шум,
преко поља кас-кас,
па у воду тумбас.*

* О коме ће говорити песма, коју ће им васпитач прочитати, деца откривају погађањем шта се налази иза поља која заклањају слику. Отварање поља може бити отежано задатком да се именује оно што је нацртано у пољу (мува, комарац, локвањ, бара, рода, змија...)

* Води се разговор о новинама које се читају у породици: *Које новине чита тата, мама, деда... Шта тата прво тражи да прочита у новинама? Шта маму највише интересује? А деду?... Шта деца гледају у новинама?... А шта би у новинама могле тражити да прочитају жабе, говори песма...*

Најава и интерпретативно говорење (читање) песме

ЖАБА ЧИТА НОВИНЕ

*Седи жаба сама
на листу локвања,
од жаркога сунца
жтитом се заклања.*

*Да новине чита,
то вам слика каже,
ал' не мож' да нађе
што јој очи траже.*

*Знате већ о чему
жабе бригу воде:
хоће ли се скоро
одселити роде.*

(Дубљи доживљај песме могуће је остварити ако се током казивања стихова одвија мала "сценска" игра: Велике, раширене новине се после наслова песме обарају и приказују жабу на листу локвања, која се сунцобраном штити од жарког сунца. Током последње строфе изнад жабе прелеће рода, а новине се дижу и поново заклањају цео приказ.)

Емоционална пауза и изражавање доживљаја

Подстицаји:

*Шта је чудно и смешно у овој песми?
Зашто жаба гледа у новине? Шта тамо тражи? Зашто је
интересује кад ће се одселити роде?*

Тумачење доживљаја

Пре тумачења, добро је још једном деци прочитати песму.

Подстицаји:

*Које је годишње доба приказано у песми? По чему то
познајемо?
Зашто жабе не воле лето?
Где се налази жаба? (Треба објаснити да је локвањ барски
цвет, упутити на слику.)
Зашто жаба не може у новинама да нађе оно што тражи?
Када се роде селе на југ?
Колико ће нестрпљива жаба морати да чека?*

Самостални, стваралачки, рад подстакнут песмом

Креативно цртање - Полазећи од почетне илустрације жабе на листу локвања која се заклања сунцобраном од врелих сунчевих зрака, деца жаби додају и друге људске особине и поступке (нпр. жаба се хлади лепезом, пије лимунаду на сламчицу, као грицкалице на тацни има муве...

* Креативно замењивање - (*Ко уместо жабе?*). На васпитачев подстицај, деца граде причу о медведу, који се од жарког сунца заклања сунцобраном, и пошто су јагоде прошле чека, и тражи у новинама, када ће сазрети... и сл.

* Креативно преуређивање - (пробати супротно, окренути наопако). Испричати причу у којој се роде боје жаба, а жабе мушица. Питати: *Шта би тада жаба тражила у новинама?*

* Учење песме напамет - (Подсећамо да се песма учи у целини, како би се подстакло смисаоно а не механичко запамћивање). За овај део активности васпитач треба да припреми слике - наговештаје (жаба, локвањ, сунце, сунцобран, новине, очи, роде) или смисли одређене покрете за подстицање (седи, заклања, чита, каже, траже).

Учење стихова напамет уследиће уколико се деци песма изузетно допала, уколико су деца тражила да им васпитач више пута понови песму, и не треба да се одвија истог дана када су деца песму упознала.

НА СЛОВО... НА СЛОВО...

Циљ активности, које су окупљене под овим насловом, јесте поступно увођење деце у свет писане речи, одговарајућа припрема деце за почетно читање и писање у првом разреду основне школе - откривање могућности изражавања и комуницирања писаним (графичким) говором, идентификација слова, уочавање везе глас/слово, постепено повезивање изговорене речи са написаном.

У активностима доминирају аналитичко-синтетичка вежбања и вежбе за развој графомоторике, али се не занемарује неговање комуникативних способности и говорног стваралаштва. Активности су играчке, подразумевају разноврсне облике и методе рада, широк репертоар дидактичко-игровних средстава, децју могућност за избор. Наведена сценарија, као и за ову прилику написани мотивациони текстови, само су инспирација за васпитача у његовом структурисању активности, које он моделује и прилагођава интересовањима и потребама деце у својој групи.

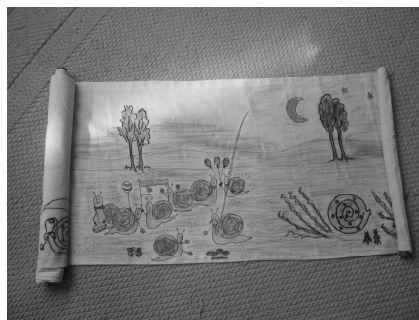
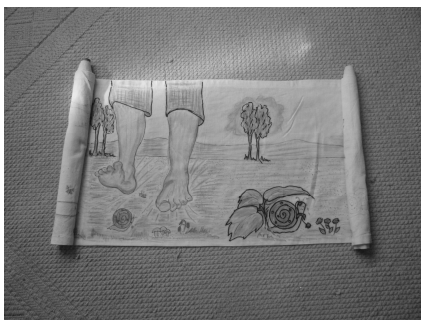
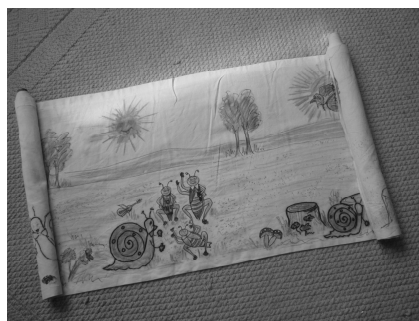
Сценарија за „обработку“ појединих слова дата су као једна целина, али је очигледно да ту има више материјала и да их васпитач, у

практичном раду, мора скраћивати или делити на две или више активности. Она, такође, могу послужити као инспирација за различите пројекте - стварање групног буквара, који би био састављен од слова која су израдила деца, од речи којих су се досетила или измислила; групног листа или групне књиге од прича које су деца смислила, од бројалица, брзалица, илустрованих деčјим ликовним радовима.

НА ГЛАС И СЛОВО II

Мотивација

Деца и васпитач седе у кругу. Васпитач интерпретативно чита *Причу Пуџа Пузетарца*. Мотивација ће бити успешнија уколико читање прати "одмотавање" приче нацртане на платну које је савијено у ролну.



ПРИЧА ПУЖА ПУЗЕТАРЦА

Пошто порасте, Пуж Пузетарац, потомак познатих пужева пустолова, првог пролећног праскозорја путује преко пропланка. Пуж Пузетарац поштује породична правила путовања. Прави пазикућа - прво поспреди поштељу, проветри просторије, посвршава послове, понесе потребан пртљаг, па, пошто поље поросе прозрачне перле, пође.

Почетак пута, према правилима, пређе потрбушке. Пошто посустане, прилегне под плаву перунику. Придрема. Поред пужа, пробуђени понци протежу пипке. Пуж Пузетарац полусањиво посматра призор.

- Путујеш? - пита постарији попац придошлицу.

- Путујем. Први пут - прошапта пужсић поверљиво.

- Пуж полетарац - продужи попац.

- Пуж Пузетарац - поправи пужсић, повређено, подсмешљивог понца.

- Пошто прођеш превој, пођи право према преврнутом пласту - помирљиво посаветова пужа преплашени попчев праунук. - Пожури, пожури, почеће пљусак!

Пуж Пузетарац помисли: Пих, пљусак! По пљуску примам престаашене подстанаре. Погледа понца пријатељски, покупи пртљаг, па пође полагано.

Пукло поље. Пуж Пузетарац путује, путује, путује... По-негде пожури, повремено предахне. Поодмакао прилично. Пролази поносно, попут пауна, покрај печурака, покрај потрагуша, певуцка, пеглајући, поред пањева.

Пр-пр-пр-пр -прелете птица пајалица поврх повијеног павуљка. Примети пужа, повика:

- Пажљиво пужи, пужсићу, припази, прелазиш преко пута пуног препрека!

Пуж Пузетарац подиже поглед. Прикри понос:

- Покушавам, прорачунавам, пропуштам, помало...

Пред пужевим погледом потамне предео! Потмули прасак! Потрес! Прите, палацају пламени протови!

- Плашљивко, плашљивко! Пастир протрчао, препао пола поља - прозуја пчела поред престрављеног пужа.

Пуж причека. Погледа прекорно паливетра, потиштено прикупи пртљаг, па продужи полако преко паињака. Путу поклони пуну пажњу. Поучен претходним: пропусти пужа пузаца, племенског противника, преко прелаза; пристojно поздрави паукa под плаником; постаја подуже под прецветалом пузавицом.

После подневне паузе, пуж полетно продужи пут. Путовао, путовао, путовао... Поприлично преморен, причека предвечерје покривен пасјачом. После починка, продужи полагано, полагано...

Поскочи, препорођен, пред поседом пужева пустолова, повише потока. Пришавши поближе, почу покличе:

- Пуж Пузетарац прешао преко пет педаља! - повика по-носно пужићев прадеда.

- Похвала Пужу!

- Признање Пужу Пузетарцу!

- Позлатимо Пужа Пузетарца!

- Пуж Пузетарац - почасни пуж пужева пустолова!

- Прославимо прво путовање Пужа Пузетарца!

- Пуж Пузетарац постаће Пуж Прелетарац!

- Пуж Пузетарац - понос пужева пустолова!

- Подмладак пужева пустолова преузима Пуж Пузетарац!

- Пуж Пузетарац - први пуж пужева пустолова!

- Пуж...

Пламена потковица пуже пространим плаветнилом...

Пуже плахо преко плавог платна...

Полако, полако, перје напрати повија поветарац:

Ппппппппппп...

Потихо:

Ппппппппппп...

Прррр...

Прррр...

Поци полетарци поклањају прапорце посусталом пужићу.

Прррр...

Прррр...

*Поспаном Пужу Пузетарцу помрчина плете посребрену
паучину...*

... посребрену паучину по прозору...

... по прозору...

Пппп... пппп... погасимо преостале пламичке приче.

Васпитач позива децу да погасе пламичке приче: да заједно саставе горњу и доњу усну и онда дуну, избаце ваздух, да у низу изговоре глас П (или, на тај начин, угасе пламен свеће, која се сваки пут изнова сама пали).

Следи кратак разговор о причи, у коме деца саопштавају своје доживљаје, изражавају своја осећања, емпатију са Пужем Пузетарцем, откривају, асоцијативно, везу између његовог путовања и њиховог првог одласка у продавницу, у посету другу у суседству; уз васпитачево упутство мере педљима пут који је пужић прешао и сл.; уочавају да свака реч у причи почиње гласом П.

Аналитичко-синтетичка вежбања

* Присетимо се још неких речи које почињу гласом П (васпитач, уколико је то потребно, има припремљене слике људи, животиња, биљака, предмета, чије име почиње гласом П - *поштар, пингвин, петао, поморанџа, парадајз, пушка, прстен...*).

* Чије име или презиме почиње гласом П (Прво се јављају деца у групи чије име или презиме почиње гласом П, а онда деца наводе и друга, њима позната имена - суседа, спортиста, глумаца, јунака цртаних филмова и др.).

* Нека имена и речи имају глас П у средини - пронађимо их.

* Пронађимо и речи које имају глас П на крају.

(Све потраге могу се извести у облику игре *Правимо низ од речи које имају глас П на почетку, у средини или на крају* - свако дете, када у руке добије кутију у облику коцке, на чијим су странама одговарајуће слике предмета или животиња као помоћ, треба да каже одговарајућу реч и да коцку проследи даље.



П - прозор

Уколико се игра покаже као тежак задатак, може се заменити игром *Пљесни рукама кад чујеш глас П* - васпитач изговара речи које имају на почетку, у средини или на крају глас П или га уопште немају: *петао, капа, баба, ружа, рупа, топот, репа, отпад, град, лопта, реп...* Игра се може играти и у варијанти налога *Пљесни једном кад чујеш П на почетку речи, два пута у средини речи, а три пута када га чујеш на крају.*

Слово П

Када кутија, по завршетку игре, дође у руке васпитача, он из ње вади коцку и показује деци да се на њеним странама налази написани глас П - слово П. Прстом повлачи преко написаних линија.

Деца уочавају облик слова П у предметима који их окружују (П као отвор од врата, гол, полица...). Игра може бити организована у виду детективске потраге - деца-детективи откривају "скривена" слова П на зиду, столу, столици, прстом или штапићем их "прецртавају". Деца препознају слово П у облицима које им на слици показује васпитач (слово П у оквиру прозора, стола, капије, слике, огледала, коцке и других квадратних и правоугаоник облика).

По три детета улазе у круг, праве облик слова П од својих тела (лежу на под), руку, прстију...

Деца бирају од чега ће правити, а затим праве слово П од трака, штапића, коцкица, цвећа, дугмета, пластелина, различитог зрневља... (индивидуални рад, за столом).

Следи смотра оствареног, разговор о процесима и резултатима, истицање креативних решења.

* Откриј шта је нацртано

Деца препознају слово П, бојећи на цртежу, који је припремио васпитач, само затворене површине у којима је оно написано, а не, на пример, слово А, Ш или Н, добијајући по завршеном бојењу слику пужа, патке, пантера и сл.

* Пронађи пут (лабиринт)

Деца проналазе пут до печурке пратећи траг од слова П која су измешана са другим словима.

* Цртамо, шарамо, изрезујемо

Деца препознају, боје, цртају, изрезују, слово П, праве шаре од њега на нацртаном тепиху, шољи, лопти, од слова П праве чешаљ, ресе на тепиху, хармонику.

* Допуњавамо

Деца допуњавају и стварају од понуђених, познатих, слова и слова П речи - *ад Пад, ар Пар, ас Пас, суа суПа, каа каПа, ср срП, ле леП* (Поред оних из словарице, слова могу бити изрезана од папира, или се налазити на картончићима, она која је васпитач припремио и она која су деца изрезала).

*** Слажемо**

Деца од коцкица у словарици слажу и "пишу" речи које почињу (имају га у средини или на крају) словом П (*пас, пар, под, она, капа, топ, туп, реп*).

*** Замењујемо**

Деца праве нове речи заменом слова: *Рад - Пад, Род - Под, Лет - Пет, куГ - куП, реД - реП, суЗа - суПа, каДа - каПа...*

***Смишљамо**

Свако дете од "направљене" речи саставља реченицу (*Пас је залајао. Дечак је појео суПу. Јана има Пет бомбона*);

*** Бројимо, разбрајамо**

Могуће је и стварање заједничких бројалица од речи са гласом П, по угледу на народне (*Пишем, пишем пет, пет, да напишем петн`ес`...*). Васпитач бележи ове творевине, а најуспешније (по заједничкој оцени) деца могу научити и користити у разбрајању.

НА ГЛАС И СЛОВО И

Мотивација

Васпитачева најава и интерпретативно говорење или читање *Изокренуте приче*

ИЗОКРЕНУТА ПРИЧА

Само што се прозор појавио на Сунцу, из Ивана је истрчала кућа. Плач је био на ивици Ивана.

- Куда идеш, муво, као Иван без главе? - изненађено га питају очи, избегивши Иву.

Играчка испусти Ивана из руке и улица побеже низ дечака. Дрвени коњић подиже Иву и пође преко продавнице у пут.

Открићу ја Иву, помисли истина, на брже од улице претрча ветар.

Деца саопштавају своје доживљаје - изражавају шта им је било смешно и чудно (могуће: то што се на сунцу појавио прозор, што је кућа истрчала из Ивана, што очи могу да питају...).

Довођење приче у ред: Васпитач још једном чита причу и позива децу да је у мислима "доведу у ред". Пита: *Шта се тиме променило? Зашто прича више није смешна?*

Подстицање деце на састваралаштво може бити подстакнуто следећим или сличним питањима: *Ко су Иван и Ива? Зашто је Иван истрчао из куће? Због чега је био уплакан? Помоћи ће нам и налози: Направите израз лица који је имао Иван. Сад се заледите.* После коментарисања, могу уследити и питања: *Шта је Ива могла да уради да би открила истину? Шта је било на крају?*

Аналитичко-синтетичка вежбања

Уочићемо да имена дечака Ивана и девојчице Иве почињу гласом И. Придружићемо им и друга имена која почињу тим гласом (*Игор, Ивица, Исидор, Ивана, Ида, Ирена...*).

* *Шта Иван има?* - уочавање гласа И у речима:

На фланелографу је апликација (дечак Иван), а у кутији сличице животиња, биљака, предмета у чијим се именима (не)налази, (не)чује, глас И (*игла, играчке, игралиште, извор, имање, инсекти; риба, тигањ, тањир, шљива, лептир, лисица, вишња, висibaba; очи, уши, наочари; маказе, чаша, трешња, обрве, лав, јеж...*). Једно по једно дете узима сличицу, именује то што је на њој и, уколико се у имену чује глас И, ставља сличицу на фланелограф. Могуће је уочавање на ком месту у речи се глас И налази (на почетку, у средини, на крају).

* *Играчке*

Именујемо играчке које у имену имају глас И (као подстицај понуђене су: *чигра, домине, авион*).

* *Играмо се речима*

Од речи игра правимо нове речи (*игрица, играч, играње, играчка, играти, игроказ, игларија, игранка, игралиште, играоница...*).

* Препознајемо слово И.

Васпитач показује слово И, а деца га проналазе у словарици.

* Правимо слово И од различитих материјала (траке, штапићи, боцкалице...).

* Бојимо и украшавамо слово И.

* Додајемо-дописујемо

На листовима су, у различитим варијантама дати елементи слова И, деца дописују недостајуће елементе.

* **И** нас спаја

На фланелографу је велико (издужено) слово И, које заузима цео средишњи простор, испред, у корпи, налазе се апликације, измешани парови. Једно дете поставља прву апликацију (лево од слова И), а задатак другог је да пронађе одговарајућу и постави је са десне стране. На пример: *игла И конач, акваријум И риба, тањир И кромпир, ваза И цвеће, мачка И миш, рода И жаба, лисица И кокошка, мама И син...*

* Изокрећемо

Васпитач подстиче децу да о сваком пару кажу нешто (на пример: *Мачка лови мишеве; Мачка је већа од миша; Миш се боји мачке; Мачка преде поред пећи, а миш се смрзава на тавану*), а затим да то изокрену (*Миш лови мачке... Миш је већи од мачке...*).

* Правимо изокренуту причу

Деца бирају о коме ће причати изокренуту причу: о мачки и мишу, о лисици и кокошкама... Могуће су варијанте:

- *Ланчана прича*

Деца седе у кругу, једно дете започиње изокренуту причу (*Била једна мачка која се страшно плашила мишева.*), друго дете је наставља и тако до последњег учесника у стварању приче (васпитача). Уколико је група мања, могуће је тако стварати причу да свако дете понови (преприча) оно што су претходници рекли (*Била једна мачка која се страшно плашила мишева. Чим види миша, она побегне на дрво...*).

- Групна прича

Деца се поделе у групе, по критеријуму који сама одаберу, и свака група смишља своју изокренуту причу. У овој варијанти, свака група може смишљати причу на исту, али и на различиту тему.

- Прича у стрипу

Смишљању групне приче може претходити њено цртање. Прављење стрипа по замишљеној причи, у другој варијанти, може уследити после причања приче. У првом случају, стрип служи и као нека врста плана за причање.

У било којој варијанти, после причања води се разговор о испричаном, запажају се и истичу оригиналне идеје, необична решења, смешне ситуације. Најуспелије приче, по мишљењу свих, могу се забележити и уврстити у групни лист или групну сликовницу, уколико се у групи ради на тим пројектима.

НА ГЛАС И СЛОВО III

Мотивација

Васпитач позива децу на слушање стихова: *Шииииииии*

ШУМА ШУМИ

*Ослушни, у шуми
нешто шуми.
И шуити.
Шта то шуми?
Шта то шуити?
То лист лети.
То лист лети -
ветар шуму љуити.*

Води се разговор о песми, она се повезује са дечјим импресијама из шуме или парка у којима су били претходног дана. Деца подражавају шуштање лишћа: *ииииииии...*

*** Игра покварених телефона**

Деца шапатом преносе од једног до другог задату реч (*ишшмишш*). Уколико последње дете у низу тачно изговори ту реч, треба да плесне онолико пута рукама колико се пута у њој чује глас Ш.

*** Уочавање гласа Ш**

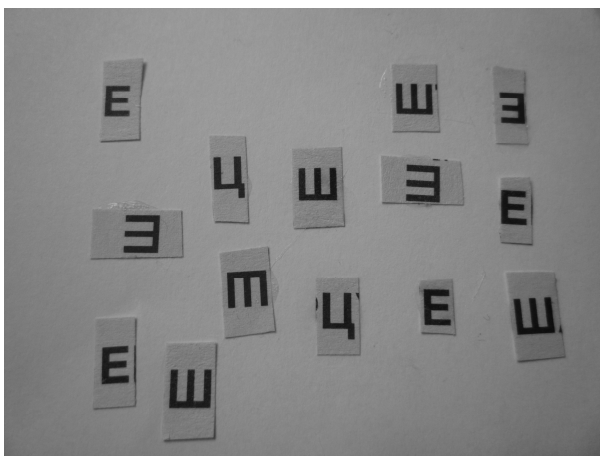
Уз помоћ слика, деца уочавају глас Ш у речима, на почетку, на крају, у средини (*шума, итап, шестар, шешир, шећер, шатор, шљива, шал, штипаљка, брош, миш, кош, кошаркаш, киша, кишобран, чаша, машина, ташина, чешаљ...*)

*** Слово Ш**

Васпитач показује слово Ш на листу који лепи на фланелограф. Уочава се његова сличност са познатим предметима (виљушка, виле), као и са словом Е.

Могућности за групни, индивидуални и рад у паровима:

- Деца проналазе слово Ш у словарици, заокружују га у новинским исечцима, проналазе га и заокружују (на листу који је припремио васпитач) међу сличним знацима.



Заокружи Ш

*** Деца праве слово Ш од штапића, од прикупљених шишарки у парку, од штипаљки.**

* На прикупљеним опалим листовима деца отискују слово Ш. Затим листове лепе на велики хамер папир на зиду.

* Од слова у словарици деца слажу речи која почињу словом Ш (шал, шара, шарен, шум, шума, шумар...).

* Деца шарају тепих или праве ресе на њему у облику слова Ш.

* Шалимо се

После смотре урађеног, коментара и похвала, васпитач се "досети" да гласом Ш почиње и реч *шала*. Позива децу да испричају неку шалу, да смисле, испричају, покажу нешто смешно.

НА ГЛАС И СЛОВО Ц

Мотивација

Васпитач, подражавањем звука звона (*цин-цин, цин-цин*), позива децу да се окупе и да чују нову причу. Васпитач интерпретативно чита *Причу царског цврчка*. Води се кратак разговор у коме деца изражавају свој доживљај приче (разговор о ликовима, њиховим поступцима и особинама).

ПРИЧА ЦАРСКОГ ЦВРЧКА

У далекој царевини царовали цар Цицерунг и царица Цицерица. Све је у царству било цакум-накум. Царске куле од црвених цигала цаклиле су се на сунцу. На црвени цреп слетали су царићи, црвендаћи и друге птице, чији се цвркут стапао са песмом цврчака из царичиног цвећа, које је, углавном, било црвено.

Све је у царству, као што рекох, било цакум-накум, па је цар могао по цео дан, на миру, да пеца настрмке и црвенперке, царица да негује цикламе и друго царско цвеће, а принц и принцеза да слушају бајке.

Једино се то није допадало првом официру царске морнарице, који је, у одсуству поморских битака, морао по васцели дан да хвата црве цару за пецање. Није била

задовољна ни дадиља Цецилија, којој је досадило да по цели-целцати дан прича деци приче. Јер, чим би престала, царевећ Цицело би зацвилео, а принцеза Цицелина цикнула од беса. То је цепало срце мамици царици, а ни татица цар није трпео да га цимају док пеца своје омиљене црвенперке.

И, једнога дана, боље рећи ноћи, док се месец тругао по небеском путу, сирота Цецилија реши да напусти царски дворца. Што би се рекло, да подвуче црту, да стави тачку. У цик зоре, док су на царском цвећу још дремуцкале капљице росе, стара дадиља се искрала из царских одаја. Цвотала је, сиротица, од хладноће јутра, а, богами, и од страха да не пробуди стражаре из царског сна.

Ујутру су принц и принцеза нашли цедуљу, на којој је стара Цецилија написала:

Одлазим заувек из дворца. Потражићу Црвенкапу, Ивицу и Марицу. Зацело ћу пронаћи и Палчицу, и мачка Церекала. У сваком случају, отићи ћу у неку другу причу...

Царским одајама разлегла се таква цика и вриска, да и до дан-данас одјекује цилик по цевима и олуцима који опасују дворца. То је нарочито језиво кад цури и цеди се киша, или кад мраз црта својом студеном четкицом ледено цвеће по царским прозорима.

До дан-данас, први официр царске морнарице љутито звоца, тражећи црве. Спаковао би и он нешто ситница у цегер, али не зна ниједну другу бајку, у коју би отишао.

Смишљање нове приче

Васпитач поставља питање у коју је бајку могла да оде дадиља Цецилија. Како би тада изгледала та бајка?

* На подстицај васпитача, примењујући стратегију замене, деца, индивидуално, у пару, у мањим групама, смишљају причу о Црвенкапи која би, уместо вука, у шуми срела дадиљу Цецилију; или причу о Ивици и Марици, који би уместо на кућу од чоколаде наишли на скромну кућицу дадиље Цецилије и сл.

* На основу *Приче царског цврка*, могуће је децје стваралаштво засновати на стратегији комбиновања. Деца треба да испричају причу у којој ће се појавити Црвенкапа, Ивица и Марица, Палчица и дадиља Цецилија.

И у једном и у другом случају, смишљању нове приче претходи кратак разговор о датим бајкама, особинама и поступцима њихових јунака.

Васпитач бележи на диктафону децје приче и на једној од следећих активности деца слушају те звучне записе. Води се разговор, уочавају занимљиве идеје и решења. Могуће је прављење стрипа (или приче у сликама) према најзанимљивијој причи.

Аналитичко-синтетичка вежбања

** Уочавање гласа Ц*

Деца уочавају глас који се најчешће чује у причи. Препознају га у речима (*Цецилија, принц, принцеза...*), изговарају га продужено.

** Уочавање слова Ц*

Васпитач деци показује кутију у облику коцке на чијим странама је исписано слово Ц (црвеном и црном бојом или са црном и црвеном позадином) *Ц - Црно, Ц - Црвено*.

* Васпитач из кутије вади и деци показује сличице са животињама и предметима, који у имену имају (немају) глас Ц - *циркус, шатор, папуча, ципела, цигла, цвркач, мрав, тацна, тигањ, боца, врабац, рода, скакавац, зец, ласта*. Деца именују нацртано и одређују да ли се у имену чује глас Ц и на ком месту (на почетку речи, у средини, на крају) и, у складу са тим, лепе сличице у одговарајуће колоне на фланелографу или их одбацују.

Ц - - - - - Ц - - - - - Ц

По завршетку игре, све сличице са словом Ц одлажу се у "цеп" за слово Ц у групној словарици.

* У оквиру ове активности могућа је и игра деминутивима:

<i>Радим</i>	<i>Мало радим (радуцкам)</i>
<i>Лав гризе.</i>	<i>Миш грицка.</i>
<i>Во пије.</i>	<i>Врабац пијуцка.</i>
<i>Носорог боде.</i>	<i>Јеж боцка...</i>

* Бојимо, цртамо, украшавамо слово Ц
Деца боје, цртају, праве слово Ц од различитих материјала.

* Слажемо речи са словом Ц
Од коцкица у словарици обезбедити стварање речи као што су: *цар*,
цев, *боца*, *маца*, *пица*, *отац* ...

* Говоримо брзалице
Приређује се такмичење у брзом говорењу. Могуће брзалице су:

Јадан ти сам кукавац, уједе ме скакавац на зло место за палац...

Црн јарац, црн трн, црн брсти трн...

Цртам црте цик-цак!

Цепкам, сецкам цвик-цвак!

Цвика до цвикле - сукњица за лутку Цецу!

* Смишљање бројалица од звучних, постојећих и измишљених, речи
које почињу гласом Ц:

<i>Цокла</i>	<i>Циција</i>
<i>цондра</i>	<i>цицвара</i>
<i>цибок</i>	<i>цигла</i>
<i>циц</i>	<i>цирус</i>
<i>цикла</i>	<i>цокула</i>
<i>ципун</i>	<i>цитрон</i>
<i>цицивак</i>	<i>цвекла</i>
	<i>циркус</i>

Деца, на пример, могу набрајати (неку реч могу и измислити) речи на слово Ц, а васпитач ће их бележити на папириће и стављати у шешир. "Дадаистичким" вађењем речи из шешира, настаће бројалице, а оне најуспелије, по мишљењу свих, могу се научити и користити током разбрајања у различитим играма.

НА ГЛАС И СЛОВО Н

Мотивација

Васпитач позива децу да се послушају радио емисију Новоградске новости (коју је он претходно снимио на касету).

(Шпица за вести)

Наташа Наумовић за новоградске новости:

Ново, ново, ново!

Новоградске новости!

Најављујемо:

Нови напад на незаштићена насеља Немерије;

Нове непогоде на Нантарктику;

Нове нитне на најкама;

Новорођенчад неће нови нектармил...

На најбољем сте новопрограму, не напуштајте нас!

(Шпица за рекламни блок)

Нови начин да направите нешто од ничега. Ништа нарочито:

Напишите нешто, нацртајте нешто, наредите неком нешто, наговорите неког на нешто!

Не назирете ништа ноћу! Наравно, неопходне су вам наше ноћне наочаре. Немојте се нећкати! Наручите неизоставно!

(Наташа Наумовић)

Настављамо са Новоградским новостима. Назваћемо, пардон, позваћемо нашег новинара са најновијим новотаријама. Новинар Никола Настасијевић на нилији, извините, на линији!

(Никола Настасијевић - говори брзо, на крају, збуњено, све спорије и спорије)

Ноћас се Новоградом нижу непроверене новости. Нестало Н. Неприметно. Нема га. Не постоји. Немогуће! Неочекивано! Невероватно! Неизвесно! Нико ништа не наслућује, не зна насигурно, нико ништа не наводи, не нуде се нужне намере, надлежни не наступају, но незаинтересованих нема. Невероватно! На пример, у насељу Насмејана недеља, нема више ниједног Н. Ни у наспрамном насељу Нови наслон није неједнако. Наводимо насумице: Навала је - Авала, и на Насмејаној недељи и на Новом наслону; Новорођенче је Оворођече, Небо је Ебо, Нада је Ада, Неда је Еда, Нешуш је Ешуш, Низ је Из, Нико је Ико, Ниш је Иш, Нови су Ови, Нокат је Окат, Нога је Ога, Нос је Ос... Невероватно! Немогуће је, након нестанка Н - е, могуће! Не може је - е, може, не дам - е, дам! Несташица Н наступа незауостављиво! На Невенбрду, где се тренутно налазимо још... ема... аведеног... естанка... Ико... е памти... ешто слично! Аташа?

(Наташа Наумовић)

Након наступа... ашег... овинара... Иколе... Астасијевића, ... астављамо... овозградске овости... У... едељу... аша... теисерка ...Аа... Иваовић... аступа... а ...

(Крчање)

Деца коментаришу емисију, истичу шта им је било чудно и смешно. Предвиђају нове случајеве: Да нема Н, како би се звали они који тај глас имају у свом имену; Они који пију чај од нане, пили би чај од _____; Како бисмо рекли, фино, и васпитано, Не, хвала, не могу и сл.

Аналитичко-синтетичка вежбања

* Колико Н, толико нитни.

Васпитач чита песму Душана Радовића из циклуса Вукова азбука.

H

*У нануле може
и два H да стане.
У банане као у нануле,
у наранџе као у банане.
H се кане и у чај од нане.
Натруни се мало H
и у нокле слане.
НАТЕНАНЕ, као неман,
само са H хране...
Као звоно звони H
и нема му мане.
Мада уме као НЕ
да гађа ко тане.
Ал те ситне нитне
збиља нису битне.*

Деца постављају апликације, изговарају име оног што је нацртано, уочавају глас H у речима и постављају одговарајући број нитни:

HaHyле	* *
баHaHe	* *
НараHџе	* *
HaHa	* *
НитHa	* *
оваH	*
лаHe	*

* HHHHHHH...

Пошто су успешно завршила задатке, деца, уз инструменталну пратњу васпитача, певају песму *Кад си срећан*, изговарајући уместо сваког слога у речима глас H (*H H HH, HH HH H H H...*).

* Откривамо загонетни предмет.

У кутији (коцки), на којој је на свим странама написано слово H, налази се загонетHи предмет, или његова слика, чије име почиње гласом H, или га има у средини, или на крају. (За разлику од других вежбања хеуристичке функције говора, где се инсистира на логичком повезивању, а не на насумичном погађању, овде васпитач

подстиче децу да директно наводе предмете који у имену имају глас Н, како би се тај глас више пута понављао и уочавао.

* Пишемо слово Н

На папирима, деца боје, украшавају, допуњавају, дописују изостављене елементе слова Н...

* На Н, на Н

Помоћу тракалице или словарице деца састављају речи са словом Н:

НОС, НОГА, НОВ...

ОН, ТОН, САН...

ОНА, МИНА, ПЕНА...

* Решавамо ребусе

НА (слон) , (сова) Н (нос) О (рог)

НИ (кола) Н (оса), ШН (ала)

* Непостојеће речи на Н

Васпитач подстиче децу на стварање непостојећих, чудних и смешних речи, започињући измишљање приче о Нијезјалцима, необичном народу, који живи на дну океана, а у чијем језику свака реч почиње гласом Н. Васпитач пита: *Како Нијезјалци кажу мама, а тата, а дете, а вртић?* Деца настављају да постављају питања и дају одговоре. Васпитач бележи њихово језичко стваралаштво, саставља мали речник који може бити подстицај за игру улога: *Налазимо се у Нијезјалији... гладни смо... ушли смо у ресторан... тражимо...* или сл.

* Наша прича

Групни рад - састављамо причу од речи-сличица, које се ваде из чаробне торбе (зауставити се на пет речи): *авион, нога, нилски коњ, антилопа, небо, ногавица, лане, срна, таван, небодер, нос, слон, гра-на, банана, мајмун, ован, лимун, наочаре, сан, ноћ, дан, храна, вра-на...*). Могуће варијанте су: све групе састављају причу на основу пет, заједнички, изабраних речи, или свака група има своје посебне речи, на основу којих саставља причу.

Причања се снимају, коментаришу и, евентуално, сценски представљају.

НА ГЛАС И СЛОВО Д

Мотивација

Лутка игра у којој учествује дечак Дејан (у средини) и његова два деда - деда Десимир и деда Душан. Они (деде) готово су идентични - дебели, ћелави...

ДЕДЕ

Деда Десимир: Добар дан!

Деда Душан: Добар дан!

Дејан: Добар дан! Ово сам ја и моја два деда. Десно је деда Десимир...

Деда Десимир: Драго ми је (наклон)!

Дејан: ... а лево деда Душан...

Деда Душан: Драго ми је (наклон)!

Дејан: Да (показује десно), деда Десимир и (показује лево) деда Душан. Они се разликују у два ситна детаља. Деда Десимир је дебео. Једе као див. И деда Душан је дебео, али увек на дијети. Једе само двопек, а за друго се довија. Док му не досади.

Деда Десимир и деда Душан (истовремено): Да, да. Да, да.

Дејан: Да, да. Ни један ни други нема ни једну једину длаку на глави...

Деда Десимир и деда Душан (истовремено): Да, да. Да, да.

Дејан: Да, да. Зато не знам зашто деда Душан тврди да деда Десимир нема длаке на језику, а деда Десимир да деда Душан увек налази длаку у јајету...

Деде (истовремено): Да, да. Да, да.

Дејан: Да, да. Дармар је са дедама!

Разговор о дедама из лутка игре и дечјим дедама (импресије, упоређивања, причања анегдота); тумачење идиома (*немати длаку на језику* - увек говорити своје мишљење, без обзира на последице; *налазити длаку у јајету* - тражити и најмањи повод за приговор, противљење, гунђање).

Аналитичко-синтетичке и графомоторичке вежбе

* Д - као Деда

Шта мој деда воли што у имену има глас Д? (*друштво, дремка, дуга, даире, добош, деца, детлић, дрво, дурбин, дневник, диње, дудиње, дивљач; парадајз, вода, видра, медвед, одмор, мед, брод, град, рад...*)

* Дар деди

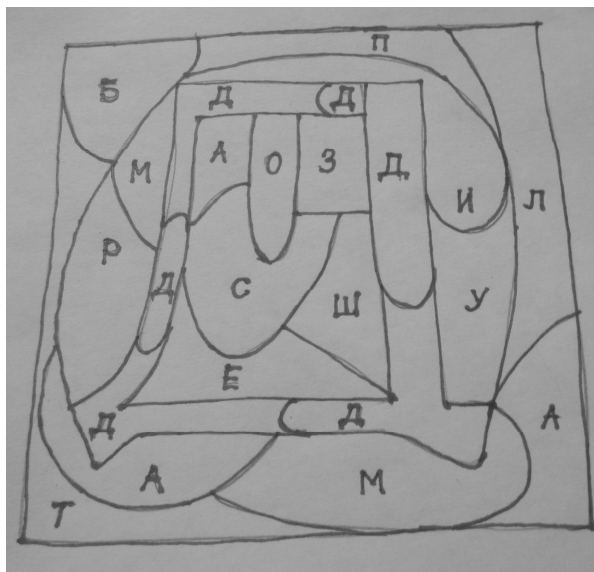
Пошто васпитач покаже деци слово Д у различитим облицима (написано, сложено од дугмета, од дрваца, од листова детелине...), она га проналазе у словарици, а затим га праве од пластелина, боцкалица, слажу од различитог материјала, или га, већ написаног на листу, боје, шарају или украшавају: *Слово Д - дар деди од срца.*

* Друмом до деде (лабиринт)

Да дечак и девојчица стигну до деде треба да прате ону линију пута на којој се налазе нацртани предмети чије име почиње гласом Д (путокази могу бити - *дугме, дете, детлић, димњак, дрво, дуга; чаша, тањир, оловка, коцка, чамац, срна - ометајући знаци*).

* Шта се налази на цртежу

Деца боје затворене површине у којима је написано слово Д, а не неко друго слово. По завршеном бојењу добијају слово Д.



Скривалица

* Како расту речи

Слагање речи од слова Д у словарици - од мањих ка већим: *Д, Да, Дан, Дана, Данас...*

* Речи у огледалу

Слажемо (или препознајемо) речи које се исто читају и слева и здесна - *дуд, дед, ада, иди, радар...*

* Читамо унатрашке

дар - рад, дан - над, дај - јад, див - вид...

* Мењамо слово - мењамо реч

Помоћу тракалице или слагалице, деца праве речи: *дан - сан - ран - лан; ред - реп - реч - реш; рад - рај - рам - рак - рат - ран...*

* Тражимо "драге" речи на глас Д

Деца наводе оно што воле, што им се допада, а чије име почиње гласом Д (могуће је и чије име "садржи" глас Д, које се налазе у средини или на крају).

* Шта добијамо од друга

Од речи друг деца изводе речи (*другарство, дружење, другар, дружина, другарица...*).

* Описујемо друга или другарицу

Васпитач подстиче децу да на најлепши начин опишу свог најбољег друга или другарицу. Могу користити и речи које садрже глас Д.

ЛИТЕРАТУРА

Виготски, Лав С.: *Дечја машта и стваралаштво*, Завод за уџбенике, Београд, 2005.

Дуран М., Д. Плут., М. Митровић: *Симболичка игра и стваралаштво*, Завод за уџбенике, Београд, 1988.

Ељкоњин, Д. Б.: *Психологија дечје игре*, Завод за уџбенике, Београд, 1990.

Игњатовић-Савић, Нада (приређивач): *Развој говора код детета*, Изабрани радови, Завод за уџбенике, Београд, 1997.

Јанковић, Снежана: *Од игре до приче један корак*, Дечје језичке игре, Завод за уџбенике, 1990.

Јовановић, Славица: *Говор и комуникација*, Методика развоја говора, Заслон, Шабац, 2008.

Каменов, Емил: *Интелектуално васпитање кроз игру*, Завод за уџбенке, Свјетлост, Београд, Сарајево, 1989.

Каменов Емил: *Мудрост чула, Дечје говорно стваралаштво*, Драгон, Нови Сад, 2010.

Каменов, Емил и Сања Филиповић: *Мудрост чула, Дечје драмско стваралаштво*, Драгон, Нови Сад, 2010.

Квашчев, Р, *Психолгија стваралаштва*, Завод за уџбенике, Београд, 1981.

Кораћ, Нада: *Визуелни медији и сазнајни развој детета*, Завод за уџбенике, Београд, 1992.

Лазих, Анђелка и Жарко Мркић, *Методика развоја говора*, практикум, Висока школа струковних студија за васпитаче, Шабац, 2012.

Љуштановић, Јован: *Књижевност за децу у огледалу културе*, Змајеве дечје игре, Нови Сад, 2012.

Марјановић, Александра и група аутора: *Дечје језичке игре*, Завод за уџбенике, Свјетлост, Београд, Сарајево, 1990.

Максимовић, Сава: *Покретне игре*, Културни центар, Шабац, 2003.

Мачковић, Емилија: *Шта је луткарски театар*, Сцена, Часопис за позоришну уметност, Септембар - децембар, 2000.

Миловановић, Ана: *Луткарска поетика у настајању*, Сцена, Часопис за позоришну уметност, Септембар - децембар, 2000.

Чаленић, Момир: *Сео цар на кантар*, Научна књига, Београд, 1972.

Чуковски, Корнеј: *Од друге до пете*, Завод за уџбенике, Београд, 1986.

Шефер, Јасмина: *Креативне активности у тематској настави*, Институт за педагошка истраживања, Београд, 2005.

Мирковић, Јелена: *Игролика настава*, www.edu-soft.rs.

Секулић, Верица: *Искусствено учење, Приказ технике креативног учења*, www.scribd.com.

Станковић-Ђорђевић, Мирјана: *Варијације у комуникацији деце у предшколској установи*, www.psihologijanis.org.

Аутор
Др Славица Јовановић
ХАЈДЕ ДА РАЗГОВАРАМО

Рецензенти
Др Анђелка Лазих, професор струковних студија

Издавач
**Висока школа струковних студија за васпитаче
Шабац**

За издавача
Др Светлана Карић, директор Школе

Главни и одговорни уредник
**Др Бранка Будимировић, председник Комисије за издавачку
делатност**

Шабац, 2013

Публикација одобрена за штампу на основу одлуке Наставног већа
Високе школе струковних студија за васпитаче у Шапцу број 666/11 од
12.11.2013. године.



Финансирано од стране Високе школе струковних
студија за васпитаче у Шапцу